#206 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • … • … • …

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMES… …UX



MEGA RACESPECIAL
PU GEEFT PLANKGAS!

DEAD SPACE 2
ANGSTROFOBISCH

GHOST TRICK
ZELDZAME LEKKERNIJ

VOORUITBLIK 2011
DE POWERSPY VOORSPELT

The Elder Scrolls® V

SKYRIM

SILENT HILL DOWNPOUR
HORRORTRIP NAAR TSJECHIË

PLUS: RIJMPJES SPUGEN IN DEF JAM RAPSTAR • TESTDRIVE 2 IS RACEN ÉN COOLE SHIT SCOREN • SUPERHELDEN REDDEN DE WERELD IN DC UNIVERSE ONLINE • NIEUWE RUBRIEK: DRIE LEVELS MET • DUNGEON SIEGE III IS EEN LEKKER RPG-SNACKJE • INFINITY BLADE: BEELDSCHONE EN RETEVERSLAVENDE iGAME • INAZUMA ELEVEN: HOOGSCORENDE MIX TUSSEN RPG EN VOETBALGAME • DRIE MARIO GAMES VAN WISSELEND NIVEAU • LITTLEBIGPLANET 2 WIL IETS TE VEEL VAN HET GOEDE • SCHEUREN ALS EEN DWAAS IN NAIL'D • OUDERWETS VAKWERK IN THE SLY TRILOGY • EVE ONLINE • SHOGUN 2: TOTAL WAR • BODYCOUNT • EN NOG VEEL MEER...

FEB '11 € 3,95 HUB WWW.PU.NL


ISAAC BRINGS THE
The nightmare has returned. But this time, Isaac is the one in charge. With
PlayStation 3
PlayStation Move
PlayStation Network
EA
VISCERAL GAMES
© 2011 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and Dead Space are trademarks of Electronic Arts Inc. "PlayStation," "PS3," PlayStation Move and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

18
www.pegi.info



TERROR TO SPACE.

new weapons and zero-G ability, now it's time for his enemies to feel the fear.

DEAD SPACE 2
www.ea.com
Download de demo

In de winkel vanaf
27 januari



황제에게 영광을!

친애하는 동포 및 전사 여러분. 드디어 우리가 세상을 정복할 때가 왔습니다! 서구 자본의 더러운 영향이 세상에서 사라질 때 순수한 한국 정부가 세상을 지배하게 될 것입니다. 우리를 믿고 함께하는 자들은 영광스런 미래를 맞을 것이고, 믿음이 없는 자들은 이승은 물론 저승에서까지도 지속되는 영원한 형벌을 받게 될 것입니다.

지구를 어지럽히는 더러운 힘은 저 깊은 근간까지 뻗쳐 있습니다. 당신은 신세계의 명예로운 시민으로서 우리를 불신자들로부터 구원해내야 합니다. 여기 제시된 예는 스페이드 에이스의 멸망에 대한 것으로, 이 수상한 작자는 닐스 로든부르그 (Kim-Ahn Jok-Brok) 라고 불리며 보잘 것 없는 출판사의 운영인입니다. 하지만 적은 트럼프 카드를 더 많이 가지고 있고, www.pu.nl/beteretoekomst 및 PU TV 같은 채널을 통해 사악한 메시지를 전달하려 한다고 합니다. 그래서 저희는 벌써 몇 년 동안 인터넷 검열 및 이와 같이 반정부 비판에 사용되는 악성 채널의 금지를 위해 싸우고 있습니다. 위 채널에서 수상한 내용을 발견하면 반드시 저희에게 알려 주시기 바랍니다.

보다 나은 미래를 꿈꾸며,





DE REDACTIE

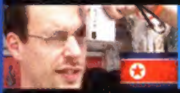
Deze maand zit er weer eens een krantje bij de PU, hetgeen ons deed afvragen: lezen de PU redacteuren eigenlijk nog kranten? Hebben ze een abonnement op een kwaliteitskrant, beperken ze zich tot de gratis blaadjes bij de stations, pikken ze hun actuele nieuws van het net of zijn ze überhaupt niet geïnteresseerd in de dagelijkse gebeurtenissen op onze planeet?

JURJEN



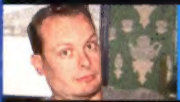
Nieuws bijhouden doe ik dagelijks een keer of tien, via internet. Af en toe neem ik de tijd om een krant grondig te lezen. De zaterdageditie van De Volkskrant en/of NRC bijvoorbeeld, dan ben ik wel vier of vijf uur zoet. Het is mooi dat ze nog bestaan, van die artikelen die in drie- of vierduizend woorden wat dieper ingaan op de onderwerpen die het op internet met honderd woorden uitleg moeten doen. Columns en opiniestukken lees ik ook graag. Het liefst op papier allemaal, maar ik ben ondertussen ook al gewend aan het lezen van dat soort dingen op m'n iPad.

JEROEN



Ik surf dagelijks naar NU.nl, koop af en toe een nrc next (via de iPad) en lees natuurlijk de Metro iedere dag in de spits. Daarnaast lees ik iedere avond even snel de gebeurtenissen op mijn CNN app. Ik hou het dus niet zo zeer bij een krant maar probeer weldegelijk op de hoogte te blijven.

J.J.



Hoewel ik in het bezit ben van zowel een iPhone als een iPad, gaat er niks boven een krant van papier en dus mijn analoge abbo op de Volkskrant. Want zeg nu zelf, je wilt geen Brinta of thee op je iPad morsen, je gaat niet met een iPad op de plee schijten en de kat trekt een iPad in zijn kattenbak niet.

STEVEN



Ik lees geen krant en dat heb ik eigenlijk ook nooit gedaan. Ik ben wel geïnteresseerd in wat er allemaal gebeurt maar ik word er in alle eerlijkheid soms ook redelijk naar van. Ben niet altijd even te spreken over de mensheid en alle dagelijkse crap die we veroorzaken. Uiteraard check ik wel een verscheidenheid aan nieuws websites met de meest uiteenlopende onderwerpen (waaronder ook de standaard actualiteiten).

JAN



Als rasechte Amsterdammer heb ik natuurlijk een abonnement op Het Parool, en in 't weekend koop ik los af en toe De Volkskrant. Maar vanaf heden is er maar een topkrant voor mij, en dat is natuurlijk de Metro waarin sinds kort iedere woensdag een zeer goede gamerubriek staat... wat zeg je? Ja, die rubriek schrijf ik zelf. Hoezo?

WOUTER



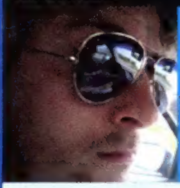
Sinds ik afgestudeerd ben aan de School voor Journalistiek, heb ik nieuws volledig afgezworen (voor die opleiding ook al trouwens, eigenlijk, alleen tijdens noodgedwongen niet). Ik volg op Twitter nog wel een paar mensen die actualiteiten doorpompen en dan krijg ik het belangrijkste wel mee, maar niet geheel vrijwillig. Nieuws over games en films volg ik op de voet, maar wat er in het echte leven gebeurt... Tja, dat is voor geïnteresseerde mensen en I just don't give a fuck.

ED



Sinds ik op mezelf woon, heb ik een abonnement op De Volkskrant die toen nog op een kleitablet verscheen. Als ik die niet meeneem in bus en trein op de dagen dat mijn vrouw thuis is, pak ik altijd De Pers mee. Verder check ik NU.nl en het NOS journaal van 20.00 uur sla ik ook nooit over. Tja, ik ben zo'n geïnteresseerd mens die het weldegelijk 'een fuck' kan schelen wat er in de wereld gebeurt.

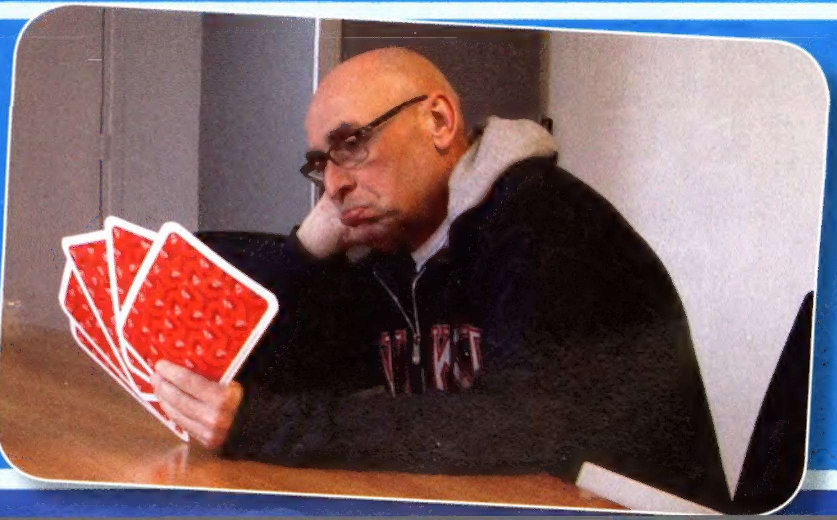
MAARTEN



Elke dag lees ik de Metro in de trein. Vooral op woensdag doe ik dat aandachtig, want dan staat er een pagina over games in die onze Janneman weer vol heeft gekalkt. Puur genieten is dat, hoe die jongen elke woensdag weer een miljoenenpubliek weet te trekken met zijn foutloze teksten en prachtige volzinnen. Verder lees ik Sportwereld, het sportkatern van 't AD. Twitter werkt trouwens ook best goed als nieuwsbron. Alleen moet je het niet altijd even serieus nemen. Vlak voor het WK begon, las ik namelijk dat Wesley z'n been had gebroken. Bleek ie een spiertje te hebben verrekt...

GEEN POKERAVOND

Ed had zich er nog zo op verheugd: eindelijk zou er weer eens gepokerd worden op de redactie. De biertjes waren de dag ervoor al ingeslagen en ook chips, nootjes etc. waren in grote hoeveelheden aanwezig.
Onze Ed, wiens ogen hard achteruit gaan en die kleurenblind is, had zelfs een spel kaarten geregeld waarmee hij eindelijk eens goed het verschil tussen klaver en schoppen zou kunnen zien...
Maar helaas, het weer gooide roet in het eten. Het KNMI kondigde 's ochtends een weeralarm af en bij iedereen leefde de vrees 's avonds niet meer naar huis te kunnen, met als gevolg dat alle redacteuren in de loop van de middag hun bus en/of trein pakten en Ed eenzaam aan de pokertafel achterbleef.



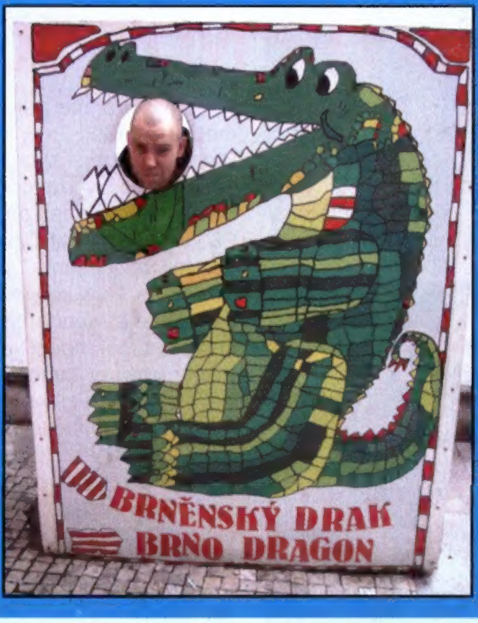
UIT DEN OUDEN DOOSCH

Jongens, wat een kou deze winter! Al voor de kerst heb ik heerlijk kunnen schaatsen op de Gouwzee naar Volendam en Marken, maar verder was het overlast troef. Urenlange busritten, files, treinen die niet reden om nog maar te zwijgen over de afgelaste pokeravond!
Voor mij reden genoeg om een paar plaatjes uit mijn ouden doosch te halen waar een mens weer warm van wordt.
ED



IEMAND MOET HET DOEN

Wouter ging afgelopen maand voor ons naar Brno (Tsjechië) om kennis te maken met het nieuwste deel uit de Silent Hill horrorserie. We vroegen 'm dan ook om terug te komen met wat sfeervolle foto's die goed bij de game zouden passen, zodat we die bij het artikel konden plaatsen. Een beetje eng, creepy, horror-achtig dus. Nou dat hoef je Wouter geen twee keer te zeggen...



DRIE LEVELS MET...

In deze PU introduceren we een nieuwe rubriek genaamd 'Drie Levels Met'. Het idee erachter is dat twee redacteuren drie preview levels van een potentiële topgame spelen en hierover in discussie gaan. Jan en Jeroen bijten het spits af en doen dat deze maand met... Killzone 3!

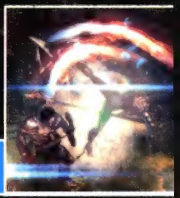
KLEINE JONGENS

Je ziet ze glunderen, als kleine jochies die voor het eerst op vaders schoot het stuur van de auto vast mogen houden. Jan en Maarten mochten naar aanleiding van de game Nail'd een uurtje op een quad de omgeving onveilig maken.
Best stoer natuurlijk, alleen een beetje zielig als je dan de rest van de week nauwelijks meer stukjes kan tikken vanwege de 'enorme spierpijn in je armen'. Ed noemde het tweetal dan ook de hele week 'een stelletje qwatjes...'

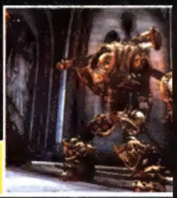


COVERVIEW

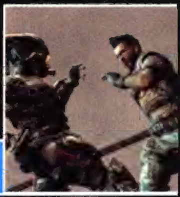
PREVIEWS



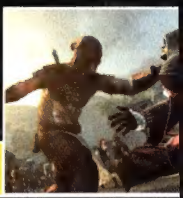
REVIEWS



EXTRA



VAST





★ Brief ★
VAN DE MAAND

RARE EMBLEMS

Hallo gasten van de PU,
De laatste tijden als ik na m'n werk thuiskom en ik denk goh, laat ik eens even Call of Duty: Black Ops gaan doen dan zie ik maar weer rare dingen waarvan ik vind dat het niet kan. Eenmaal mijn Xbox aan, met Black Ops er in, start ik een potje multi-player op en zie ik steeds vaker dat mensen een hakenkruis als emblem hebben! Ik heb dan ook al veel rare emblems gezien maar ik vind toch wel dat een hakenkruis erg ver gaat. Ik hoop dan ook echt dat hier iets aan gedaan wordt.
Maar dat is niet het enige waar ik een opmerking over heb. Mensen vragen constant of jullie mensen van de PU je gamertag of PSN willen geven, dan komt bij mij een vraag op. Jullie zijn hard werkende mensen, die elke maand stad en land afreizen om informatie van games te bemachtigen en ons daarmee lekker zoet te maken. Als jullie je gamertag of iets anders zouden geven dan zouden talloze mensen jullie toevoegen, wat eigenlijk te koste zou gaan van het geweldige blad dat wij elke maand weer netjes mogen doorlezen in al zijn glorie. Daarom snap ik niet waarom mensen het blijven proberen. Gamen doen jullie voor je beroep en voor je plezier, daar kan je echt niet duizenden mensen met vragen bij gebruiken. Verders wens ik jullie veel succes met jullie geweldige blad en dat we het nog lang mogen lezen!
Met vriendelijke groet de fanatieke gamer...
Dominique Burgemeester | Internet

Hakenkruizen zijn zooooo 1940-1945!



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL



JJ DOET VREEMD

Hey redacteuren van het enige gamemagazine dat ik nog koop. Ik lees jullie niet om het gamenieuws, dat lees ik weken op voorhand wel op internet, maar doordat jullie grappig zijn.
Even over JJ. Ik heb niet echt iets tegen die gast, maar hij doet echt wel zijn best om ongeloofwaardig over te komen.
Ik vraag me btw af (mssn heb ik dat gemist) of hij nu echt daadwerkelijk Zelda Twilight Princess heeft uitgespeeld, want dat had hij toch zitten roepen? Waarschijnlijk om gewoon wat geloofwaardigheid te winnen bij de Nintendo fans.
Hoe dan ook, JJ is wel erg rooskleurig wat Xbox betreft. Voor niets staat hij open wat motion betreft, zeker niet als ze vooral mainstream games voortbrengen. Maar nu is Kinect daar en?? Ach ja, ik geloof mijn eigen ogen niet. Hoe kan ie nu opeens mensen oproepen om het toch een kans te geven, terwijl ie voor andere consoles zelf een van de bashers was? Ik heb btw Kinect getest, en als gamefan vind ik het echt (nog) niets. Lijkt Eye Toy all over again... Al zal hier wel meer potentie in zitten (mag ook wel voor 150 euro). Ik wacht nog even af, maar ben vrij zeker dat ik erbij blijf dat dit gewoon niets voor "ons" is.
En dan het onderwerp wat me eigenlijk aangezet heeft om deze mail te sturen: GT5. Al langer als een jaar zit JJ te zeiken op GT5 en dan mag hij van jullie ook nog de review schrijven? WTF... In elke racegame recensie van hem zeikt ie dat Polyphony er iets van kan leren... Over F1 roept hij dat ie vetter is als GT5... wtf... een F1 spel vs een allround spel? Je kan die twee games toch niet echt naast elkaar zetten?
Ach ja, Nintendo heeft Jurjen (die steeds te hoge scores geeft voor Nintendo games btw) Xbox heeft JJ. Vraag me af hoe de rest van de redactie daar naar kijkt.
Joachim | Internet

JJ is inderdaad de laatste tijd zichzelf niet... of nooit geweest.

TO HD OR NOT TO HD

Beste heren,
Het weekend van 13 november vierde ik mijn verjaardag, en al mijn vrienden hebben me een heel cool cadeau gegeven. Ze hebben geld bij elkaar gelegd en samen een Play-Station 3 voor me gekocht (pakket met de 320Gb Slim + Uncharted 2 en Dirt 2). Helemaal super natuurlijk! Ik heb nu mijn kwartet compleet, Xbox 360, Wii (gewonnen op mijn werk :)), PS3 en een dikke PC bak.
Eerste wat ik daarna natuurlijk deed was Heavy Rain kopen (en een HDMI kabel, wat er wonderbaarlijk niet bij zit sinds het merendeel van de zichzelf respecterende gamers tegenwoordig wel een flatscreen hebben toch? maar er toch oubollige scart/component bijleveren, naja boeit me niet zo voor de rest), ik moest die game spelen, en vind hem ook echt vet dus niets daar over hoor.
Maar ik sluit m'n PS3 dus aan en het systeem geeft netjes aan dat ik een HD apparaat heb en past de resolutie van het hoofdmenu aan naar 1080p, en vraagt of ik het kan zien. Uiteraard bevestigen en dat staat ingesteld.
Nu start ik de game op, en valt me op dat mijn tv terugschakelt naar 720p (heb een 37" Samsung Full HD 100Hz motion + blablabla scherm en die geeft automatisch de huidige resolutie aan). Ik denk, dit kan toch niet kloppen? Dus probeer in de settings te kijken of er schermresoluties aangepast kunnen worden. Blijkt niet mogelijk, dus ik pak maar voor de zekerheid het hoesje erbij, zie ik tot mijn grote verbazing dat de resolutie daadwerkelijk maar maximaal 720p is op deze relatief nieuwe games.
Afijn, ik dacht voor ik ga bitchen, check ik even de game gigant in de pauze van m'n werk, en wat blijkt, het merendeel van de games op de PS3 ondersteunt alleen maar 720P, zelfs nieuwe games zoals Medal of Honor is 720p, terwijl de Xbox360 versie gewoon 1080p is (kan me ook geen game herinneren die niet 1080p ondersteunt op de Xbox)
Nu heb ik dus de nieuwste console met de krachtigste hardware, een Blu-ray speler, grootste opslag e.d. maar de software die het niet ondersteunt. Ik vind het toch een beetje teleurstellend. Ik lees jullie blad al een paar jaar en het is me ook nooit opgevallen dat jullie hier ooit wat over vermeld hebben. Persoonlijk vind ik het best een groot verschil, niet dat de games lelijk ofzo zijn (al is Heavy Rain wat houterig :P) maar het had dus allemaal nog een tikkie strakker enzo gekund, vooral omdat de Xbox het al jaren doet.
Afijn dit is even gebitch van mijn kant, van de andere kant ben ik uiteraard heel blij met mijn PS3 maar multiplatform games zullen, als dit zo blijft, voorlopig op mijn Xbox gespeeld gaan worden, en het zou prettig zijn als jullie het bij games kunnen vermelden in welke resolutie deze te spelen zijn, het kan toch een doorslag punt voor mensen zijn om voor die andere console of versie te kiezen.
Vooral doorgaan met jullie blad.
Groetjes
Xander | Internet

Eigenlijk zijn al die games die je noemt op de 360 ook gewoon 720p, hoor. Alleen de 360 doet aan upscaling naar 1080p. Maar dat is geen 'echte' HD. Het is als iemand die je in de kroeg op een alcoholvrij biertje trakteert.

PU POES

Beste Redactie van de PU,
Een paar maanden geleden was ik bij mijn opa en oma mijn PU aan het lezen. Dat is op zich niets bijzonders.
Maar op een gegeven moment vond ik het erg leuk om mijn kat bij de PU te leggen.
En het leuke was dat de kat de PU erg leuk vond om te lezen.
Peter | Internet

'Gelezen door een poes, volgeschreven door ezels', aldus Ed.



YO!ART

Yo! PU redactie,
Jullie hebben een te gek blad! Ga zo door!
Ik heb hier een stripje van Hendrikje. Hopelijk vinden jullie het mooi!
Levi Bosman | Deventer

We hebben al een tijd niks gehoord over Jurjen's favoriete cavia... We hopen maar dat die donkere vlek die we laatst op het zitvlak van Jurjen's broek zagen, daar niets mee te maken heeft.



KORTE VRAAGJES

Hallo redactieleden van de PU, jullie zijn geweldig! (En Wouter het meest :D)
1. Komen er hardcore games aan voor de Kinect?
2. Komt er ooit een nieuwe Call of Duty aan?
3. Maarten is de Powerspy.
4. Ed en Jeroen beantwoorden de post.

Alvast bedankt
Bas de Kruijf | Internet

1. *Men zegt van wel, maar wij geloven er geen hol van.*
2. *Natuurlijk, zet de volgende data maar in je agenda: november 2011/2012/2013...*
3. *Nee, de Powerspy heeft humor.*
4. *Ben jij van Wikileaks of zo?*

Hallo Power Unlimited! Ik heb een dringende vraag. Ik heb Red Dead Redemption en Assassin's Creed: Brotherhood, maar ik kan de multiplayer van beide niet spelen. Als ik met RDR een potje ga spelen, dan word ik bij een groep ingedeeld waar niemand meedoet, en er komt ook steeds niemand bij om te joinen. Bij AC: B heb ik het probleem dat als ik een match ga doen, dan blijft hij maar naar een sessie zoeken of wachten op abstergo agenten, dus doet hij het ook niet. Kunnen jullie mij alsjeblieft helpen? Ga zo door met de site en het blad!
Mitch | Internet

Je hebt last van een firewall op je router/modem. Je kunt dit zelf in je router/modem oplossen. Google even je routertype en je systeem, en je zult zien dat er genoeg info te vinden valt.

Yo PU gasten,
Jullie hebben echt een awesome blad (slijm).
Ik heb een paar vraagjes voor jullie.
1. Hebben jullie al iets gehoord over GTA V?
2. COD: Black Ops of COD: Modern Warfare 2?
3. Komt er een PlayStation 4?
4. Wat is volgens jullie de beste shooter op de PS3?

Bedankt voor het lezen en (misschien) bedankt voor het beantwoorden J
Carlo Gisberts | Roermond

1. *Ja, best wel veel, eigenlijk.*
2. *En wat is je vraag?*
3. *Ja, na de PlayStation 3 en voor de PlayStation 5.*
4. *Battlefield Bad Company 2. Tenminste dat vindt iedereen op de redactie die langer is dan 1.90 meter...*



GAS: Fuel for Fun

GEBROKEN DUIM

Beste leden van de PU,
Recent heb ik CoD Black Ops en Assassin's Creed Brotherhood gehaald. Ik zou deze games nu aan het doodspelen zijn, ware het niet dat ik een paar dagen terug mijn rechterduim gebroken heb. Ik word helemaal gek want nu kan ik niks meer. Het enige wat ik nu nog doe zijn games op de iPad en ik zit erover na te denken om te gaan Wii-en of Move op te pakken.
Weten jullie nog wat goede games voor Wii of Move waarbij je uitsluitend één hand kan gebruiken en welke ook nog eens van een hoog niveau zijn? Btw, zouden jullie een keer een preview van GAS kunnen schrijven (de nieuw game van Super-sonic Software)? Als jullie meer aandacht besteden aan dergelijke games, komt er meer aandacht voor.
Een zeer beperkte gamer die teneinde raad is.
Aron Vaessen | Nijmegen

Een Wii of Move game met diepgang? Die je ook nog eens met één hand kunt besturen? Da's even zeldzaam als een bloedmooie blondine met hersens, grote borsten, gevoel voor humor, die steenrijk is en valt op kale eindredacteuren van middelbare leeftijd.

OVERTUIG MIJN PA

Beste PU,
Ik fiets elke maand naar de winkel om de nieuwe PU te kopen, in deze zin staat nu de reden waarom ik jullie hulp nodig heb: ... ik fiets elke maand naar de winkel... PU kopen... Ja, inderdaad, ik heb namelijk nog geen abonnement op de PU. Dit komt doordat mijn vader dat niet wil doen omdat hij zegt dat je er dan aan vastzit en dat soort gelul. Na vele ruziën heb ik besloten om jullie hulp in te schakelen. Ik wil jullie vragen of jullie iets weten waardoor ik mijn vader over kan halen om een abonnement voor mij aan te schaffen (waarvan ik hem het geld terugbetaal). Ik vind het namelijk zo lekker dat ik na een schooldag thuis kom en de nieuwste PU op de mat zie liggen.
Keep up the good work!
Daniele Todaro | Arnhem

Jij betaalt je abonnement, en het mag dan nóg niet? Wij adviseren je een abonnement op een andere vader te nemen!



RARE PLAATJES

HALLO WAARDE VRIENDEN VAN DE PU,
IK ZAT RUSTIG OP MIJN BANK FALLOUT NEW VEGAS TE SPELEN EN WAS NET BIJ HET STUKJE WAAR JE WORDT BESTOOKT DOOR MORTAR VUUR. CASS, MIJN IMMER TROUWE COMPANION WERD UNCONCIOUS GESCHOTEN EN KWAM TERUG MET... ALIEN HANDEN! BLIJKBAAR HIELD HAAR MOEDER WEL VAN BUITENLANDS 'ETEN' ;)
JESPER BEKKING

Ja, die Cass weet van wanten...
Overtref Jesper en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

RARE PLAATJES POWER UNLIMITED

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

ELDER SCROLLS

STEVEN PRAAT DRAKENTAAL

Steven heet jullie welkom in Skyrim, het meest noordelijk gelegen gebied in de magische wereld van Tamriel. Een gebied met een sober maar intrigerend landschap gekenmerkt door bergen, in herfstkleuren getinte bossen, sneeuw en ouwe ruines. Een gebied waar de ongrijpbare Greybeards zich hebben gevestigd en draken na honderden jaren van afwezigheid hun vuurspuwende koppen weer laten zien. Welkom in The Elder Scrolls 5. Welkom thuis.



De voorganger van Elder Scrolls 5, Oblivion, had als game de wind mee. Niet alleen stak het spel schitterend in elkaar, het vierde deel binnen de serie verscheen ook op een moment dat we nog niet echt een next-gen RPG hadden ervaren op de Xbox 360 en PC. Hierdoor stortten niet alleen de diehard RPG spelers zich op dit magische avontuur, ook beginnende RPG spelers waagden zich er aan en verkenden enthousiast de groene bossen en duistere kerkers van Cyrodiil.

Aan Bethesda nu dus de zware taak om beide groepen tevreden te stellen en het verblijf in Skyrim even memorabel als meeslepend te maken. Er is kort overwogen om te wachten op de nieuwe generatie consoles, zodat men grafisch optimaal zou kunnen uitpakken en dezelfde wow-factor aan Skyrim kon meegeven als Oblivion bezat. Dat Skyrim toch op de huidige generatie hardware uitkomt, betekent niet dat deze doelstelling is losgelaten. De bedoeling is een reboot van de visuals en speelstijl van The Elder Scrolls serie neer te zetten. De engine is simpelweg op alle fronten uitgebreid herschreven waardoor deze nu als de Creation engine door het leven gaat (de toolset heet de Creation kit).



"ZONDER ENIGE TWIJFEL EEN MONSTER RPG."

LOW-FANTASY

Skyrim is ongeveer even groot als Cyrodiil, de provincie die we in Oblivion hebben verkend. Er zijn vijf grote steden en minstens 130 dungeons en andere interessante locaties te verkennen.

Je kunt uiteraard weer overal saven, onmisbaar volgens Bethesda, en eerder bezochte locaties kun je met het fast travel systeem snel bereiken.

Waar de architectuur van Cyrodiil werd gekenmerkt door de elfen, is dit noordelijkste gebied van de wereld Tamriel het terrein van de viking-achtige Nords, de oorspronkelijke menselijke bewoners van Tamriel, en de dwergen.

Oblivion was zeker niet over-de-top wat betreft de stijl, maar Skyrim mag in nog grotere mate worden bestempeld als low-fantasy. Veel van de locaties ogen heel realistisch en zouden ook in onze wereld gewoon kunnen bestaan.

De game begint ditmaal niet in een gevangenis maar met jouw minstens net zo gezellige executie, een slordige tweehonderd jaar na de toestanden uit Oblivion. Gelukkig blijk je meer dan een simpele hulpeloze veroordeelde...

TERUGKEER VAN DE DRAKEN

De held van Skyrim is 'Dragonborn', een naam die symbool staat voor het feit dat jij een drakenziel bezit. Het gevolg is dat je de mogelijkheid hebt opmerkelijke krachten te verkrijgen die voor gewone stervelingen niet zijn weggelegd.

De mysterieuze terugkeer van de draken heeft hier natuurlijk alles mee te maken en die is dan ook cruciaal voor de hoofdverhaallijn. Dit alles is echter veel subtieler uitgewerkt dan de poorten naar Hell die in Oblivion het landschap kenmerkten.

De geruchten over de terugkeer van de draken gonzen door het land, maar zijn minder prominent aanwezig dan de genoemde poorten. Gevoelsmatig is de scheiding tussen de hoofdverhaallijn en de vele sidequests hierdoor minder

QUESTS OP MAAT

Geef een man een vis en je voedt hem voor een dag. Leer een man vissen en je voedt hem voor z'n leven. Dat is in feite de filosofie achter het indrukwekkende Radiant systeem dat zelf continu de quests en personages op jouw persoonlijke acties aanpast, in plaats van dat Bethesda van te voren alles vast heeft gelegd en uitgeschreven.

Het knappe is dat het systeem dit op veel verschillende niveaus doet. Een game met een open wereld kan namelijk nogal verwarrend en overweldigend zijn, zeker als je er als speler een zootje van maakt en de hele wereld op onlogische wijze verkent, maar dankzij het Radiant systeem maakt dit allemaal niet meer uit.

Ieder personage heeft een rol en aan alle situaties worden condities toegekend. Als jij je zwaard laat vallen, kan een omstander hier op af lopen en het voor je oppakken. Dit is niet voorgeprogrammeerd maar een resultaat van de aanwezige condities en rollen van de betrokkenen.

Mocht je onaardig zijn geweest tegen dezelfde omstander dan zal hij jouw zwaard zeker niet oprapen. Misschien maakt ie zelfs juist gebruik van de situatie om jou aan te vallen.

Een ander voorbeeld: jij bent op zoek naar een ontvoerd meisje. Het Radiant systeem kan dan kijken welke dungeons je nog niet hebt ontdekt en plaatst het meisje daar, zodat je haar niet misloopt. Als je een specifiek deel van de wereld nog niet hebt verkend, kan het systeem het meisje zelfs in een verafgelegen dungeon plaatsen zodat je je horizon wat verbreedt, waarbij de moeilijkheid van de dungeon wordt gekozen aan de hand van hoe je tot op dat moment hebt gepresteerd.

Uiteraard zijn enkele belangrijke missies wel gescript, maar veel van de ervaring wordt spontaan om jou heen gebouwd. Quests op maat. Luxe hoor.

LS 5: SKYRIM

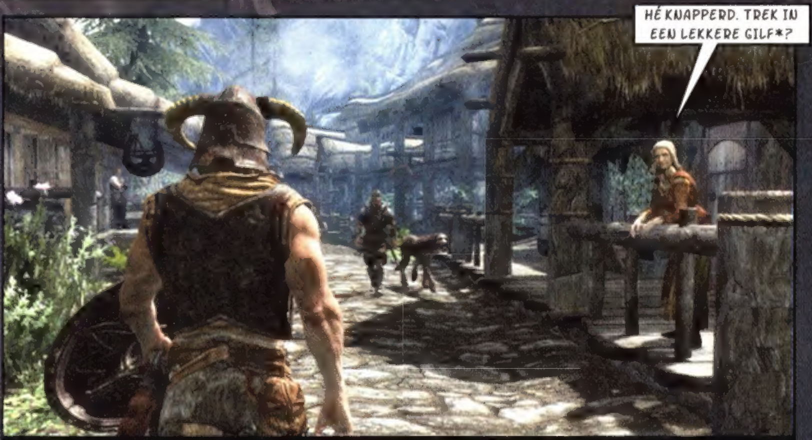


Een draak met hoogtevrees, nou dat heb ik in 't echt nog nooit gezien...





Deze is verre familie van de weerwolf. Hij verandert alleen bij kou en regen. Het is de slechtweerwolf.



*Grandma I'd Like to Fuck.

groot en kun je je dus met een gerust hart op de vele nevenactiviteiten storten zonder dat de hoofdverhaallijn je er steeds aan herinnert dat je eigenlijk met onbelangrijke zaken bezig bent.
Er zit voor honderden uren aan quests in Skyrim, waarvan ongeveer twintig uur voor de hoofdverhaallijn is gereserveerd.
Je zult overigens wel veel draken tegenkomen, het zijn geen zeldzame wezens in Skyrim, en iedere verslagen draak zal zijn ziel aan jou overdragen met een toename in kracht als gevolg.

DUNGEONS

Je bent natuurlijk veel aan het reizen door de magische wereld, schitterende steden aan het verkennen en aan 't ouwehoeren met de interessante inwoners van Skyrim. Maar een belangrijke rol is nog altijd weggelegd voor het doorploegen van de dungeons.
De levels van vijanden passen zich niet meer oneindig aan. Als je op level vijf een dungeon binnenwandelt, blijft deze op die stand vast staan



Voor die draken hoef je echt geen angst te hebben. Je baalt alleen als er een op je auto schijt als je net uit de wasstraat komt.

JEREMY HEEFT SOULE



Wie de teaser trailer van Skyrim heeft gezien, zal de bombastische muziek niet zijn ontgaan. Deze is wederom gecomponeerd door Jeremy Soule, die sinds Morrowind de serie van muziek voorziet.
Hij is meteen na het afronden van Oblivion aan de slag gegaan met het componeren voor Skyrim en als we Bethesda mogen geloven, is dit zijn beste werk ooit, en dat wil wat zeggen.
Veel aandacht is uitgegaan naar het koor van barbaren dat je in de teaser trailer kunt horen. Deze is volledig in de drakentaal gezongen en klinkt bijzonder indrukwekkend.

en kun je er op level tien terugkeren voor een iets makkelijkere ervaring.
Er is ditmaal een iets grotere rol weggelegd voor puzzels en boobytraps. Zo moesten we in de demo pijlen en zwaarden ontwijken en een hek openen door in de kamer een puzzel met symbolen op te lossen.
Toch ligt het zwaartepunt op de actie, en die is redelijk op de schop genomen. Iedere trigger (of muisknop) bestuurt een arm en je kunt zelf kiezen welke skills je aan je armen koppelt. Je kunt in feite alle skills combineren omdat je geen class meer kiest. Bethesda vindt het onzin dat je een class moet kiezen als je de game nog niet eens kent, en ik kan ze hierin geen ongelijk geven.

MAGIE

De combinaties van skills die je kunt maken, zijn intrigerend. Los van voor de hand liggende keuzes als zwaard en schild, tweehandige wapens als grote bijlen en pijl en boog, kun je ook allerlei soorten magie met een eenhandig wapen combineren. Als je in beide handen dezelfde magie plaatst, kun je krachtigere versies van de spreuken uitvoeren. Denk hierbij aan »

HEMELSE SKILLS EN PERKS

Ook al zit je in Skyrim niet vast aan één manier van spelen, het biedt wel voordelen om specifieke skills uit te bouwen en sterker te maken met behulp van perks. En met de schitterende interface die alles mogelijk maakt, is het sleutelen aan jouw personage geen straf.
De skills zijn momenteel ingedeeld in achttien categorieën, zoals melee, stealth, archery, fire magic, healing spells en alteration. Deze worden allemaal als schitterende sterrenbeelden weergegeven, met drie grote nebula zoals we die kennen van foto's van het heelal. De vormen van de drie nebula representeren de warrior, thief en mage.
De positie van het sterrenbeeld van een skill ten opzichte van de nebula maakt dus duidelijk bij welke speelstijl deze hoort. De vorm van het sterrenbeeld van een skill heeft niet alleen een esthetisch doel. Iedere ster binnen de vorm is een perk die de bijbehorende skill van nieuwe effecten of krachten voorziet. Iedere skill zal door ongeveer twaalf perks vergezeld worden.
Skills worden ook sterker door ze vaak te gebruiken en dankzij het levelen kun je nieuwe perks kiezen. Maar ook al is er geen level cap, je zult nooit op een personage alle perks van alle skills kunnen openen.









Ach, kijk die ijsgeesten eens sneeuwpret hebben.

» extra genezingskracht of vernietigende bliksem en vuur aanvallen. Met Runes kun je magische vallen plaatsen en wards dienen als magische schilden. Zo kun je dus op soortgelijke wijze als met zwaard en schild, met een ward en magie dynamische gevechten voeren tegen andere magiërs.
Het actief blokken betekent dat melee ditmaal wat interessanter is om te spelen. Zeker omdat alle slagwapens verschillende eigenschappen kennen die je verder kunt uitbouwen met perks, zoals het omzeilen van armor met maces of het toedienen van bleed damage door bijlen.
Dankzij de vernieuwde animaties ziet alles er zelfs vanuit third-person strak en natuurlijk uit. Skyrim is nog altijd bedoeld om vanuit een eerste-persoons view te spelen, maar voor wie liever zijn personage ziet, is er veel winst geboekt.



DRAKENTAAL

Verreweg de stoerste aanvallen zijn de shouts die je leert van de Greybeards, een mysterieuze stam die op The Throat of the World woont, de hoogste berg in Tamriel. Draken brullen niet, dat is voor hun gewoon praten. En als mensen dit gebrul in de vorm van shouts leren, kun je vernietigende aanvallen uitvoeren.
Nieuwe woorden leer je door deze te lezen vanaf muren waar draken ze met hun klauwen in hebben gekrast. Je begint een shout bestaande uit een woord, om uiteindelijk dezelfde shout met drie woorden te brullen waardoor deze vele malen krachtiger wordt. Zo heb je Unrelenting Force, een pushback aanval. Schreeuw je deze met één woord dan zullen vijanden terugdeinzen. Breng je dezelfde shout met drie woorden ten gehore dan zal alles op je pad met vernietigende kracht omver worden geblazen. Dit is weliswaar de enige gesproken tekst voor je held maar het klinkt verschrikkelijk bruut en machtig. Geen verrassing als je weet dat deze drakentaal bedacht is door de schrijver van de Dark Brotherhood verhaallijn uit Oblivion.

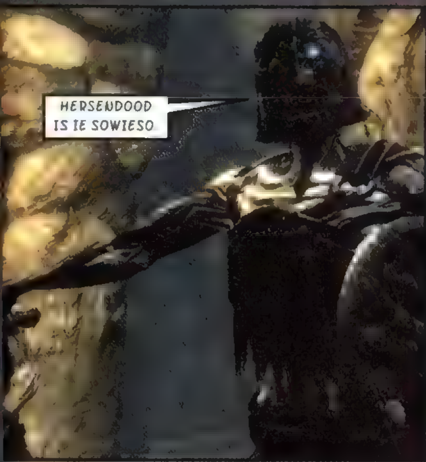
MONSTER RPG

De vraag of Skyrim dezelfde impact zal hebben als Morrowind kaatste producer Todd Howard tijdens een gesprek terug naar mij. Ik zou daar als buitenstaander na alles dat ik nu te zien had gekregen immers een betere kijk op moeten hebben.
Nu zijn we inmiddels natuurlijk wel wat gewend op RPG gebied op de huidige generatie hardware. En ook al is Skyrim technisch gezien een evolutie



KNAPPE INTERFACE

De interface waarmee je bijvoorbeeld naar jouw skills of inventory navigeert, is opvallend mooi en strak vormgegeven. Het geheel is volledig met Flash gebouwd en laat van letterlijk elk voorwerp een strakke 3D preview zien. Niet alleen de armor en wapens zijn met groot detail te bewonderen, ook kleine ringen en herbs kun je vanuit elke hoek onderzoeken. Soms is dit zelfs nodig om puzzels op te lossen.
Ook zijn de vele boeken die je kunt verzamelen in 3D te lezen. Het is eveneens belangrijk om bepaalde items, wapens en skills te bookmarken zodat deze in je favorietenlijst belanden, want door het flexibele gevechtssysteem zul je tijdens de actie (met behulp van een quick select) veel schakelen tussen skills en wapens.







binnen de serie en geen revolutie (wat niet weg neemt dat alles er schitterend uitziet) toch is de magie van de spelwerelden die Bethesda creëert onmiskenbaar aanwezig. En met indrukwekkende elementen als het nieuwe gevechtssysteem, de vrije invulling van skills en het almachtige Radiant systeem wordt ook Skyrim zonder enige twijfel een monster RPG waar ik mezelf met gemak honderden uren in ga verliezen.

IN GESPREK MET: TODD HOWARD

(EXECUTIVE PRODUCER)

De 42-jarige Todd Howard is Game Director en Executive Producer bij Bethesda Game Studios, en onder andere verantwoordelijk voor de Fallout games en The Elder Scrolls serie.



PU: Kan magie vanuit stealth gebruikt worden?
TODD: *Alles kan vanuit stealth gebruikt worden maar sommige skills zijn effectiever. Je hebt wederom een damage bonus die in sommige gevallen niet mis is, zoals het geval is bij de daggers. Als je nu ongezien met een paar dolken iemand aanvalt, veroorzaak je niet alleen extreme damage, we hebben daar ook speciale animaties voor gemaakt.*

PU: Waar liggen grafisch nog de aandachtspunten de komende tijd?
TODD: *Vooral bij het inladen van nieuwe omgevingen, het minimaal houden van popup en het gelijktrekken van de graphics van PC, PS3 en Xbox 360. Alle drie gaan er nagenoeg even goed uitzien, los van de hogere resolutie en anti-aliasing van de PC versie natuurlijk. We wilden vooral de gezichten en animaties aanpassen ten opzichte van Oblivion.*
Uiteraard zijn we Oblivion weer opnieuw gaan spelen als research. De wereld ziet er nog steeds goed uit maar de gezichtsanimaties kunnen echt niet meer wat ons betreft. Los van de file extensies is de hele engine herschreven. En we gebruiken nu Havoc voor de physics. Ook is de speedtree techniek weg waarmee we heel snel de begroeiing konden maken. Nu kunnen onze artists iedere boom en struik zelf ontwerpen en dat doen ze ook. Ook hebben we nu full dynamic lighting en wordt letterlijk elk object dat je ziet gerendered.

PU: Geen plannen om iets met Kinect te doen?
TODD: *We kregen de dev kit binnen en wilden er aanvankelijk wel iets mee doen. Totdat we hoorden hoeveel geheugen ie gebruikt. Toen hebben we 'm maar in de doos gelaten. Misschien dat we er binnenkort nog wel mee aan de slag gaan maar niet nu.*

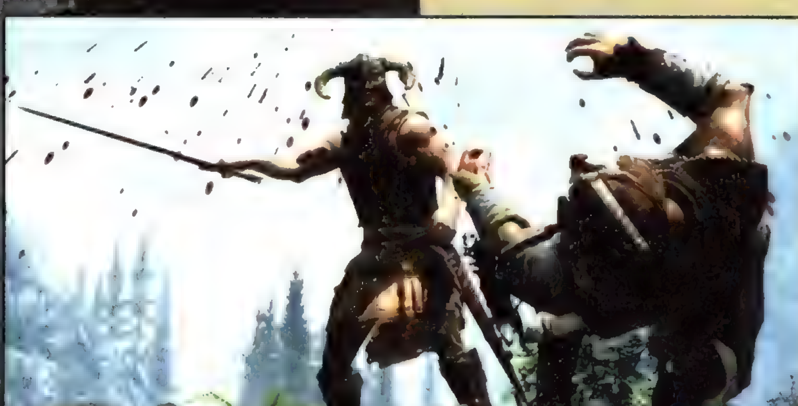
PU: Kun je verschillende magie combineren?
TODD: *Nog niet. Het is heel lastig maar we overwegen het wel. De verschillende elementen spelen ditmaal een grotere rol. Frost slurpt stamina van je vijand en maakt hem langzamer. Fire doet 'damage over time' en blijft op de grond liggen voor extra damage. Ook kun je een vijand met 'Frost' in zijn naam meestal beter met vuur bestrijden en vice versa. Op het moment dat we speciale aanvallen gaan maken met vuur in een hand en ijs in je andere wordt het allemaal wel een stuk ingewikkelder. Misschien dat we ons er nog aan wagen maar vooralsnog niet.*

PU: Fallout had veel DLC. Zijn er soortgelijke plannen voor Skyrim?
TODD: *Het tempo waarmee we voor Fallout de DLC uitbrachten was eigenlijk te hoog. Het was keihard werken. We houden de verwachtingen liever laag nu, zeker nu we op het moment zo druk zijn met de game zelf. We hopen ook weer op veel user content. Alle tools voor modders om aan de slag te gaan, zullen te zijner tijd gratis te downloaden zijn. Natuurlijk zouden we voor de consoles ook veel user generated content willen maar dat is lastig. Daar heeft de PC een voordeel. Sommige mods zijn echt goed.*
Het kan ook heel simpel zijn. Iemand had bijvoorbeeld een aanpassing gemaakt op de physics van de bogen. Je schoot minder snel en moest bijna stil staan, waardoor je schoten ook veel meer impact kregen. Dat vonden we zo goed voelen dat de pijl en boog nu standaard zo werkt in Skyrim.

PU: Hebben jullie door het succes van Oblivion bewust geprobeerd Skyrim toegankelijk te houden?
TODD: *Niet echt. Je hoeft niet alle lagen van de gameplay te gebruiken maar je ontdekt gaandeweg veel. We gaan er wel vanuit dat onze spelers game ervaring hebben. Maar het idee is dat je gewoon steeds meer gaat gebruiken van de aanwezige skills omdat alles nu zo intuïtief werkt. En je kunt goed worden in alle verschillende speelstijlen, van melee tot archery en magie.*

PU: Vinden jullie het nooit jammer dat jullie je eigen game niet vers kunnen ervaren?
TODD: *Jazeker. Normaal wachten we wel een paar maanden nadat alles af is voordat we zelf de game gaan spelen. Iedereen stopt er tijdens de ontwikkeling al vele honderden uren in dus dan is het niet zo leuk om er meteen weer mee aan de slag te gaan.*

PU: Zijn er nog andere games dit jaar die indruk hebben gemaakt?
TODD: *Iedereen hier vindt Red Dead Redemption geweldig. We zijn uiteraard fans van open world games en Red Dead zat goed in elkaar. Maar we spelen alles, hoor. De laatste tijd hebben we ook heel wat uurtjes in Black Ops, American Football en Forza 3 gestopt.*

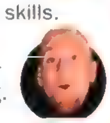


Als je tijdens PvP gameplay heel agressief en dom bezig bent, spreek je ook wel van PVV gameplay.

VERWACHTING

Als Mass Effect 3 en Diablo 3 dit jaar niet zouden uitkomen, had ik nu al durven roepen dat Skyrim de RPG van het jaar wordt. Maar Skyrim heeft me sowieso nu al overtuigd zich te kunnen meten met deze twee zwaargewichten. En mochten deze drie toppers daadwerkelijk allemaal uitkomen dit jaar, dan zou 2011 wel eens het mooiste RPG jaar OOIT kunnen worden.

- \+ De Dark Brotherhood keert terug in Skyrim!
- \+ De shouts in drakentaal zijn onwaarschijnlijk bruut.
- \+ Zo magisch en meeslepend als een spelwereld kan zijn.
- \+ Flexibel class systeem met een leger aan interessante skills.
- \+ Radiant systeem creëert voor iedere speler een unieke ervaring.
- − Wachten tot 11-11-11.



STEVEN

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM
PC / XBOX 360 / PS3
BETHESDA
11 NOV 2011

POWERSPY

- Dit is dus de eerste Powerspy waarin we geen grappen kunnen maken over Gran Turismo.
- Mocht de Powerspy dit keer voor je gevoel wat kort uitvallen, dan weet je dus waaraan dat ligt.
- Overigens komt er dus in het najaar 2011 een nieuwe Forza uit. Mocht developer Turn 10 die streefdatum halen, dan hebben zij in de tijd dat Yamauchi er één GT-game uit knalt, drie Forza's weten te maken.
- En nee: bij elkaar zaten er meer auto's in de drie Forza's dan in die ene GT5.
- Shit: toch weer een Gran Turismo-sneertje.
- De nieuwe game van Guillermo Del Toro, Insane, werd de afgelopen maand tijdens de VGA Awards in de VS aangekondigd. Releasedatum 2013. Ze zijn er in ieder geval op tijd bij.
- Omdat de Powerspy nooit te beroerd is om te helpen en Insane een trilogy moet worden, kondigt hij voor THQ nu alvast deel 2 en 3 aan voor 2016 en 2019.
- Inderdaad, 2019, het jaar waarin GT6 eindelijk gereleased dreigt te gaan worden.
- Oké, oke, nu stoppen we...
- Een 17-jarige Britse jongen werd door de coppers van zijn bedje gelicht omdat hij middels een booster-programma op oneerlijke wijze voordeel had gehaald bij zijn potjes Black Ops. Met behulp van het programma was de gast in staat om [illegible] de servers zo te bewerken dat hij veel sneller was dan de rest.
- Voor de leken onder ons: hij had Red Bull in zijn PC geflikkerd.
- Er gaat een sterk gerucht dat Microsoft met een iPad killer gaat komen.
- De Powerspy vindt het zeker interessant, maar roept Microsoft op, niet steeds over een killer te spreken, want tot nu toe hebben ze met hun spelcomputers en bijbehorende hardware nog helemaal niks gekilled.
- Het enige wat Microsoft stelselmatig met een van hun producten weet te killen, is de PC. Dankzij Windows.

NIEUWE TOMB RAIDER OOK VOOR JAPANNERS?

Gameinfomer had een leuke scoop: in het blad werd de nieuwe Tomb Raider game officieel aangekondigd.

De cover, die helemaal doorliep in de backcover, zorgde in ieder geval voor de nodige ophef. Zo zouden sommigen de nieuwe look van Lara te jongensachtig vinden, waarbij gesuggereerd werd dat sinds ontwikkelaar Crystal Dynamics (als onderdeel van Eidos) bij het grote Japanse Square Enix ondergebracht is, de heldin ook een Japans publiek moet aanspreken, en Lara Croft daarom een kleine Final Fantasy touch heeft meegekregen. Vooral de manier waarop het haar van Lara geknipt zou zijn, vonden velen verdacht Japans. Waar mensen zich allemaal druk over kunnen maken... Het feit dat deze reboot draait om overleven, een open wereld gameplay kent en je keuzemogelijkheden als speler veel groter zijn, maakt ons in ieder geval enthousiast.





POKEBRA

Ja, mensen zijn creatief als ze een poosje geen fluit te doen hebben.

Wat te denken van deze beha? Nee, hij is niet van de vrouw van Jurjen. En we weten ook niet of hij er een beetje opgewonden van raakt. Onze mail met de foto is wel geopend, maar we hebben geen reply van onze Nintendo-man gehad. Vreemd...

> **"DISCS ZULLEN DE KOMENDE JAREN NOG GEWOON BIJ DE PLAYSTATION 3 HOREN."**
>
> Sony Europe baas is de mislukte PSPgo niet vergeten.

AANKONDIGINGEN OP VGA AWARDS 2010

Op het Amerikaanse tv-kanaal Spike TV werden zoals elk jaar weer de VGA Awards voor de beste games van 2010 uitgereikt, maar ook weer een paar interessante aankondigingen gedaan.

FORZA MOTORSPORT 4 [HERFST 2011]
De Kinect ondersteuning is gelukkig optioneel, verder weten we nog niet veel.

MASS EFFECT 3 [Q4 2011]
Het belooft een behoorlijk grimmige slotstuk te worden aangezien de Reapers de complete aarde wegvagen.

SSX DEADLY DESCENTS [2011]
Snel boarden en stunten ingebed in een ware overlevingstocht onder ongekend barre omstandigheden.

PROTOTYPE 2 [2012]
Jij bent Sergeant James Heller die dezelfde krachten heeft als Alex Mercer, die je dient op te sporen en te vermoorden.



SSX Deadly Descents



Uncharted 3

UNCHARTED 3: DRAKE DECEPTION [NOVEMBER 2011]
Het nieuwe avontuur brengt held Nathan Drake ditmaal naar het Midden - Oosten waar hij samen met maat Sully op zoek gaat naar een verloren stad.

INSANE [2013]
Hellboy-regisseur Guillermo Del Toro gaat 'm maken maar meer dan dat het geen survival horror game wordt, weten we nog niet.

COMMENTAAR



JAN

SONY KNALT, MAAR WAAR BLIJFT MICROSOFT?

Wauw! Wat heeft de PlayStation 3 dit jaar veel lekkers om naar uit te kijken.
We bijten al meteen het spits af met LittleBigPlanet 2 en Killzone 3, waar we verderop in deze PU onze tanden in hebben gezet. Maar dat is pas het begin! Wat te denken van Motor-Storm: Apocalypse, SOCOM 4, InFamous 2, Resistance 3 en Un-fucking-Charted 3 die ook allemaal nog gaan komen dit jaar.
Ik schat zelf in dat Twisted Metal en The Last Guardian 2011 niet gaan halen, maar ook die PS3 exclusives zitten nog in het vat. Neem daarbij Rockstar's AGENT (dat vooralsnog exclusief is), de HD remake van ICO en Shadow of the Colossus alsook de geruchten over Starhawk (opvolger van Warhawk) die we nog dit jaar mogen verwachten, en het is duidelijk dat PS3 bezitters er zeer warmpjes bij zitten dit jaar.
Zo warm dat ik me echt zorgen begin te maken over de core games voor Xbox 360. Afgezien van Forza 4 en Gears of War 3 heeft Microsoft niets exclusiefs aangekondigd voor 2011. Of Crytek's Kingdoms nog dit jaar het licht ziet, is onzeker en voor de rest is er nada. De bal ligt dus bij Microsoft. Die moet nu heel snel wat doen, anders voorspel ik dat heel wat Xbox 360 bezitters over gaan lopen naar de PlayStation 3, en daar heb ik geen Glazen Bol voor nodig.



MotorStorm: Apocalypse

PAC-MAN VOOR JE PACS

Het woord 'pac' wordt in de VS gebruikt om je borst-spieren te benoemen. Mogelijk dat dit de creator van Pac-Man, Iwatani, heeft geïnspireerd bij het bedenken van een fitnessapparaat waarin gamen gecombineerd wordt met fitnessen.



Het spel plaatst je in een bootje dat een rivier opgaat. Door met je benen en armen te duwen, loods je het bootje door de stroom en langs obstakels.
Naar verluidt trok Wouter wit weg bij het zien van de foto, aangezien het enige stukje fitness wat de man dagelijks doet, het op- en neer laten gaan van zijn broek is als hij moet schijten.
JJ daarentegen kon niet wachten: "Eindelijk een controller die JJ-proof is, want gamen begint zo langzamerhand voor mij een dure hobby te worden."

LEIDT EA ONS IN DE TUIN?

Het schijnt dus echt een lanceertitel voor de 3DS te worden: het in september 2010 op de Gamescom aan-gekondigde Gardens (voorheen My Garden) van EA. We kijken nog eens naar de plaatjes, en tja...



Kijk zelf maar. Mooi hè? Erg mooie paddestoelen. Maar we kunnen ons nog steeds niet voorstellen dat dit iets wordt waar we de schop in willen steken. Niet dat we iets tegen virtuele tuinen hebben hoor. Integendeel, we zijn grote liefheb-bers van virtuele tuinen, en we zijn dol op tuinsimulators als Pikmin en Viva Piñata, maar dat zijn tuinen met grappige beesten erin. En gameplay. We kijken nog eens naar de plaat-jes. We zien bloemen, paddenstoe-len, vlinders en een mol met een hoedje op. Het lijkt een grap. Of een valkuil. Een fopdrol. Maar over twee maanden ligt deze game dus echt in de winkel, als lanceertitel voor de 3DS. Trap jij erin?



POWERSPY

- Traditioneel wordt er in de Kerst weinig door de PU-crew gevlogen omdat er nu eenmaal niet veel trips zijn.
- Elk jaar gaat Jan dan maar zelf wat tickets kopen omdat hij anders ontwenningsverschijnselen krijgt.
- Miyamoto heeft in een interview met een Amerikaans maandblad zijn nieuwste hobby onthuld: hij richt zijn huis steeds weer opnieuw in.
- En omdat Miyamoto zijn hobby's vaak verwerkt in nieuwe spellen (tijdens Wii Music was hij in de ban van muziek spelen) kunnen we er vanuit gaan dat we binnenkort geconfronteerd worden met een binnenhuisarchitectuur game.
- Arme Jurjen...
- De Powerspy heeft de oplossing voor het steeds korter worden van singleplayers: maak die shit gewoon kneitermoeilijk. Dan heb je weliswaar maar drie levels, maar ben je er toch twintig uur mee bezig om voorbij die eindbaas te komen.
- Van de nieuwe World of Warcraft uitbreiding Cataclysm werden in één etmaal meer dan 3,3 miljoen exemplaren verkocht. En dat is een nieuw record als het gaat om de verkoop van PC-games.
- Wat een Britse gamesite tot de briljante kop verleidde: 'Verkoopcijfers Cataclysm zijn WoW'.
- Na de release van Cataclysm was het opeens opvallend stil vanuit huize Saunders... Vreemd...
- Overigens op verzoek van onze Steven, Ben Saunders is niet zijn broer. Dat mocht Ben willen!
- Sony vindt de marketingcampagne van Kinect, in de eigen woorden van de Powerspy, 'kut'. Dat vindt de Powerspy ook. Maar is de marketingcampagne van de Move dan zoveel anders? Ook daar ziet hij die happy gamers die springend en zwiepend hun spelletjes spelen in een trendy cleane huiskamer.
- Terwijl iedereen nu toch wel weet dat de gemiddelde gamer dik is, zweet, een bril heeft, op zolder geen vrienden en al helemaal geen netjes opgeruimde, trendy kamer.
- Mass Effect 3 is de afgelopen

POWERSPY

maand dan eindelijk aangekondigd door EA.

- En dat had een Mass Effect op Wouter, die zo'n fan is van deze serie dat hij hetzelfde kapsel heeft als de hoofdrolspeler in het spel.
- Dat fanboygedrag kunnen we nog wel waarderen, maar het feit dat Wouter op elke vraag die je hem stelt, nu drie mogelijke antwoorden geeft, trekken we steeds minder.
- Call of Duty: Black Ops werd onlangs flink gepatched met patch 1.04. De Powerspy kon prima leven met de verbeteringen die deze patch opleverde, maar miste een ding. Optreden tegen al die eikels die een nazi-embleem gebruiken op hun playercard.
- De Powerspy zou al die gasten graag een harde patch op hun muil geven.
- Dat Jan uitstekend in staat is zijn centjes te verdienen, dat weet de oplettende lezer inmiddels wel, maar dan hoeft ie nog niet met geld te gaan strooien.
- Jan smeet namelijk onlangs op het Station van Haarlem in een nonchalante bui zijn zojuist gepinde 150 euro samen met een broodzakje in de prullenbak. De man had de biljetten namelijk kort daarvoor in het zakje gedaan om zijn handen even vrij te hebben.
- Passanten konden daardoor het unieke beeld zien van Jan die hangend in de prullenbak uit alle macht probeerde het zakje weer van de bodem te vissen. Tevergeefs.
- Gelukkig schoot een schoonmaker van het station, die de sleutel van de bak had, te hulp en wist deze alsnog het geld aan Jan terug te geven.
- De prullenbak is inmiddels tot beschermd stadsgezicht verklaard en opgenomen in de citytour die je elke zaterdag en zondag kunt maken door Haarlem. Boeken kan bij de plaatselijke VVV.
- Activision maakte onlangs bekend dat Infinity Ward volgens hen nog steeds tot een van de meest getalenteerde studio's ter wereld behoort.
- Kun je nagaan hoe top ze zouden zijn als de echt goede gasten er nog bij zaten...



HOE BETROUWBAAR WAS JAN'S GLAZEN BOL HET AFGELOPEN JAAR?

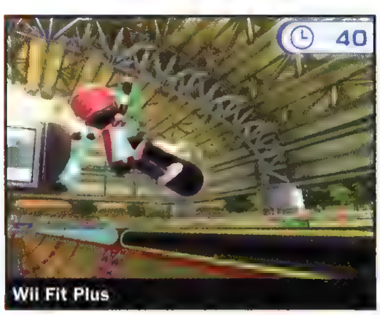
Net als vorig jaar blikken we ook nu weer terug op Jan z'n voorspellingen van het afgelopen jaar. Zat ie er naast, had ie het goed of verkondigde hij halve waarheden? Laten we het lijstje maar eens aflopen.

PU 11 2009
Voorspelling: *Take-Two Interactive beweerde dat ze in 2010 BioShock 2, Red Dead Redemption, Mafia II, Max Payne 3, L.A. Noire en Agent uit gingen brengen. Jan stelde dat dit geen haalbare kaart was en dat er behoorlijk wat uitgesteld ging worden.*
Uitslag: *Jan had gelijk, want L.A. Noire, Max Payne 3 en Agent hebben 2010 niet gehaald. Sterker, Agent lijkt eerder een 2012 release te worden en ook rond Max Payne 3 is het de laatste maanden angstvallig stil.*



L.A. Noire

PU 12 2009
Voorspelling: *De PR-baas van Nintendo UK deed een gewaagde uitspraak. Hij voorspelde dat Wii Fit Plus, de nr. 1 positie in de overall charts zou halen na de feestdagen. Jan voorspelde dat Call of Duty: Modern Warfare 2 daar toch echt dik overheen zou gaan.*
Uitslag: *Jan had gelijk. Wii Fit Plus deed overigens zeer goede zaken, maar niets kon tippen aan de commerciële bulldozer die Call of Duty: Modern Warfare 2 heette.*



Wii Fit Plus

PU 1 2010
Voorspelling: *Naar aanleiding van een uitspraak van een (game) componist achtte Jan de kans groot dat in 2010 bekend zou worden dat Bully 2 in de maak zou zijn.*
Uitslag: *We hebben er niks over gehoord, Jan zat er dus naast. Wat niet wil zeggen dat de game niet in de maak is, maar toch.*

PU 2 2010
Voorspelling: *Jan voorspelde dat Sony in 2010 een oude liefde nieuw leven in zou blazen, en wel Syphon Filter op de PS3.*
Uitslag: *Mispoes. Ja, Sony blies een oude PlayStation liefde nieuw leven in, maar dat was Twisted Metal. Niet Syphon Filter dus. We vermoeden dat die franchise inmiddels een stille dood gestorven is.*

PU 3 2010
Voorspelling: *Jan voorspelde dat de nieuwe Call of Duty: Black Ops zich af zou spelen ten tijde van de Koude Oorlog.*
Uitslag: *Bingo! Daar was Jan vroeg bij. Onze complimenten.*

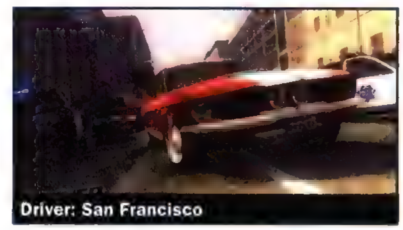
PU 4 2010
Voorspelling: *De uitspraak dat de nieuwe Bond game een racegame zou worden, verwees Jan stellig naar het rijk der fabelen. Hij voorspelde een mix van actie, shootouts, onderdelen met voertuigen en mooie dames.*
Uitslag: *Helemaal goed. Beetje schieten, beetje knokken, vette chases en Joss Stone als Bond Girl.*



James Bond 007: Blood Stone

PU 5 2010
Voorspelling: *Om Halo: Reach niet in de weg te zitten, leek het Jan logisch dat Gears of War 3 het beoogde najaar zou skippen en verplaatst zou worden naar april 2011.*
Uitslag: *Eigenlijk had Jan deze helemaal goed. Ten tijde van deze Glazen Bol voorspelling ging iedereen er nog vanuit dat Gears of War 3 rond het najaar uit zou komen, hoewel er nog geen officiële releasedatum was gecommuniceerd. Jan's Glazen Bol wees echter al meteen richting april 2011. De game werd uiteindelijk ook vastgepind op april 2011 maar werd veel later in het jaar verplaatst om strategische redenen. Een kloppende voorspelling dus, maar helaas weer door de actualiteit ingehaald.*

PU 6 2010
Voorspelling: *Jan stelde dat Ubisoft op de aankomende E3 haar nieuwe Driver game aan de wereld zou tonen.*
Uitslag: *Correct. Driver: San Francisco was een van de grote nieuwe games op de Ubisoft booth. Ondertussen gaat het niet zo heel goed met de open wereld racer want de game is al twee keer uitgesteld. Maar goed, weer een voorspelling raak!*



Driver: San Francisco

PU 7 2010
Voorspelling: *Jan voorspelde dat Dante's Inferno 2 in de maak was.*
Uitslag: *Of die game ooit nog uitkomt, is nog steeds de vraag. Die tellen we dus als fout.*

PU 8 2010 was PU 200
In Jan's Glazen Bol was die maand alleen champagne te zien.



PU 9 2010
Voorspelling: *Jan voorspelde dat WoW: Cataclysm 2010 niet meer zou redden.*
Uitslag: *Helemaal fout. De game kwam begin december 2010, zag en overwon. 3,3 miljoen verkochte exemplaren in 24 uur. Plats!*



Overall Uitslag: zes goed, vier fout. Niet heel slecht, maar we hebben Jan laten beloven dat ie voor dit jaar z'n Glazen Bol nog effe heel goed oppoetst.



Gears of War 3



PLAYBOY MEETS TRON

Vind je de nieuwe Tron-game er gelikt uitzien? Dan heb je de Amerikaanse Playboy nog niet bekeken. Daar lieten een aantal Playmates zich inspireren door de nieuwe film/game en spoten hun boobies eens lekker blauw.
Nice graphics zeggen we dan maar...



> "VAAK DENK IK DAT WE IRAN HET BESTE KUNNEN LIBERALISEREN DOOR ER NINTENDO-CONSOLES OP TE DROPPEN. EN BIG MACS."
>
> Salman Rushdie.

GEEN PRESIDENT DOOR VIDEOGAMES

De game Homefront van THQ komt steeds dichter in de buurt van de waarheid.

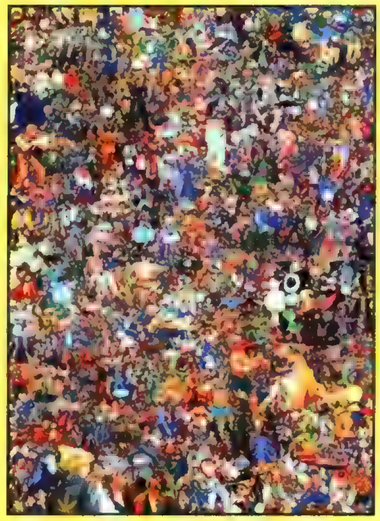
In het spel wordt de oude Kim opgevolgd door zijn zoon Oen... uuuh... Un. En guess what, in het echt gebeurde dat ook.
Aanvankelijk was het de bedoeling dat de oudere zoon, Chol, de toko zou overnemen. Zijn pa vond hem echter niet capabel genoeg. De reden kwam naar buiten via Wikileaks. Chol zou meer interesse hebben in videogames dan in staatszaken. Iets te slim voor the job, dus...



PRIJSVRAAG

Ja, mensen zijn creatief als ze een poosje geen fluit te doen hebben.

Wat te denken van deze collage? We hebben er maar meteen een prijsvraag van gemaakt. Hoeveel poppetjes staan er in dit plaatje? Tip: het antwoord 13267 is niet correct.
Degene met het juiste antwoord mag een maand lang Ed helpen met alle teksten van de PU na te kijken, aangezien hij of zij blijkbaar een goed oog voor detail heeft.



WE HEBBEN ER WEER EEN

Het Koreaanse schiereiland levert ons elk jaar twee dingen op: een hoop gestress tussen Noord- en Zuid-Korea en gamers die zich dood gamen. Nu is het weer raak in Zuid-Korea waar een 19-jarige student na een twaalf uur durende shooter marathon in elkaar zakte en niet meer opstond. De Koreaan, die bekend stond onder de naam 'Moon', had vlak voor zijn dood nog wel even snel ontbeten, maar dat mocht niet baten. De Koreaanse politie heeft gezegd de zaak te onderzoeken. Wij geven alvast een gratis tip, check het ontbijt!

COMMENTAAR



JJ

DÉ ERGERNIS VAN 2010: DE SERVERS

Onlangs vroeg ik op Twitter waar mensen zich het meest aan hebben geërgerd in 2010. En de meerderheid riep: 'het gekloot met de servers tijdens het online gamen'. En daarmee slaan al deze heren en dames de spijker keihard op de kop. Want ook ik heb me het afgelopen jaar extreem geërgerd aan connecties die verbroken werden en stuiterende beelden.
En eigenlijk dekt het woord 'ergeren' de lading totaal niet. Ik vond en vind het stuitend dat bedrijven die veel geld aan games verdienen hun shit niet voor elkaar hebben. Want de ellende kwam juist naar voren bij games die ettelijke miljoenen keren over de toonbank vlogen: Black Ops, UFC 2010, FIFA 11, Medal of Honor en zelfs Cataclysm.
Al deze games worden in hun reclamecampagne extreem gepushed als online games. Gamers worden lekker gemaakt met nieuwe modi, spectaculaire nieuwe perks, vette maps, grootste online wereld, rankings etc. Maar als je dan vervolgens aan de slag gaat, dan werkt het niet (goed).
En de oorzaak van al deze ellende is in vrijwel alle gevallen een capaciteitsprobleem. Terwijl de publishers wisten dat het vol werd. Immers, bij alle eerdergenoemde games is in het voortraject door de publishers zelf geroepen dat er verkooprecords gebroken zouden worden. Dus hoe kun je dan zeggen dat je verrast bent door de toestroom van gamers? Dat is een lul excuus.
Wat denk je wat er gebeurt met een bioscoop die duizend kaarten verkoopt voor 350 zitplaatsen...
En de gamers zitten thuis met de gebakken peren. Flink wat centen betaald, helemaal opgegeild door de pr-campagnes, trouw het spel gekocht op dag één, en dan niks online kunnen doen.
Hoe vaak ik het afgelopen jaar gedisconnect ben bij Black Ops, hoe vaak ik een potje bij FIFA 11 verloor doordat EA het contact tussen mijn Xbox 360 en hun servers verbrak. Je wil het niet weten. En noem me maar een nerd, maar dat soort shit doet pijn. Ik speel dit soort games voor de ranking en zo'n "verloren" potje kost mij punten die ik niet meer terug krijg. Of bestaat hier een online schadeformulier voor, waarmee ik mijn verloren punten kan declareren...

POWERSPY

- Oekraïne heeft Tsjernobyl, je weet wel, die ontplofte kerncentrale uit de even fascinerende als buggy shooter S.T.A.L.K.E.R. opengesteld voor toeristen.
- De Powerspy heeft zijn zomervakantie meteen geboekt. Je schijnt er heel snel fraai bruin te kunnen worden.
- Normaal wil iedereen altijd graag een Award winnen, helemaal als het om een prestigieuze als de BAFTA Award gaat. Niet Rockstar, die trokken hun Red Dead Redemption, een grote kanshebber op veel prijzen, uit de competitie terug.
- De Powerspy heeft altijd al geweten dat cowboys lafbekken zijn...
- Geen grap: Ed heeft zijn nieuwe wagen, een Renault Mégane, gekocht na het spelen van Gran Turismo 5.
- En dan te bedenken dat de Mégane niet eens behoorde tot de 200 premium cars.
- Nu maar hopen dat de levering van Ed's nieuwe bak niet uitgesteld wordt...
- Volgens een aantal analisten zit er nog vijf jaar in de Xbox 360.
- Prima, maar het zou leuk zijn als Microsoft in die vijf jaar ook een aantal exclusieve games zou uitgeven.
- Of de singleplayer van Gears of War 3 moet ruim twee jaar speeltijd bevatten en Forza 4 4000 wagens en 1400 tracks.
- In dat geval houdt de Powerspy zijn grote waffel.
- Van Gran Turismo 5 zijn inmiddels meer dan 5,5 miljoen exemplaren verkocht.
- Vind je het gek. Al die mensen hebben meer dan 24 jaar kunnen sparen...
- Hè, doen we fail weer...
- Kan iemand Square vertellen dat de nummers achter een serie een bedoeling hebben, en dat het handig is als ze de Final Fantasy's ook in een logische volgorde uitbrengen. Want de Powerspy snapte er de afgelopen tijd echt geen hol van. Van zeven werd naar 13 en dan 14 en nu is 14 weer vertraagd en we hebben op de E3 al beelden gezien van deel 16, toch?

POWERSPY

- Strategiegidsen zijn in sommige gevallen handig. Bij een RPG bijvoorbeeld om alle geheime locaties te vinden, of bij een action adventure om de juiste route en aanvalsplannen te leren.
- Maar wat moet je nu met een strategiegids voor Need for Speed: Hot Pursuit?
- Of het bestaat gewoon één A4'tje met een kaft er omheen met op die ene pagina twee zinnen: 'Geef gas en haal in' = 'Mocht u er niet gewoon langs komen, beuk de opponent dan van de weg' = 'Gas geven doe je met de linker trigger, remmen hoeft niet en sturen ook niet omdat de glazen wand langs de weg je de juiste richting op duwt'.
- Heeft de Powerspy hier nu zojuist zijn eerste strategiegids geschreven?
- Eén van de rappers van Cypress Hill heeft Rockstar een proces aangedaan omdat hij vindt dat het hoofdpersonage CJ uit GTA San Andreas wel heel erg op hem leek.
- [illegible] gevalletje 'Insane in the membrane, insane in the brain'.
- Deze rechtszaak laat tevens zien hoe zeer het roken van marihuana het reactievermogen van je hersens aantast. GTA San Andreas kwam in 2004 uit, het is nu 2011.
- Het team achter Singularity heeft bekend gemaakt dat ze bezig zijn met een zeer realistische moderne oorlogssim.
- Oftewel, je ziet de hele dag de vijand niet, trapt af en toe op een bermbom en gooit uit pure ellende dan maar een clusterbom op een huis met onschuldige mensen.
- De Powerspy kan niet wachten...
- EA heeft gemeld dat er geen miljoenen abonnees nodig zijn om de MMO Star Wars: The Old Republic winstgevend te maken.
- Hebben we hier nu te maken met een gevalletje 'indekken'?
- Toch nog de allerallerallerlaatste grap over GT5.
- Komt er ook een document op WikiLeaks waarin staat waarom GT5 zo lang is uitgesteld?



DOORSCHUIVERS

Ik voorspel dat er een hoop first-person shooters doorgeschoven gaan worden.

Met Homefront, BulletStorm, Killzone 3 en Crysis 2 alle vier in Q1 2011, wil je daar als uitgever niet met F.E.A.R. 3 en Brink tussen gaan zitten, games die ook gepland stonden voor het eerste kwartaal van dit jaar. Voor beide laatstgenoemde games voorspel ik: "doorschuiven met die handel!"



Brink



F.E.A.R. 3

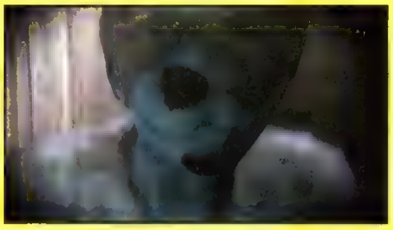
HORROR OP JE BALANCE BOARD

HOU JIJ JE STAANDE?

Ken je het Wii Balance Board nog? Zo'n witte plank waar je in 2008 op kon gaan staan en leunen om fitnessoefeningen te doen? Je weet het weer? Fijn.

Ja, wij waren 'm ook even vergeten hoor. Hij stond al een jaartje of wat onder het tv-meubel. Misschien zit er stof op, misschien niet. We kijken nooit onder het tv-meubel, dus dat maakt niet uit.
Hoewel... het zou best eens kunnen dat we dat board er in 2011 misschien toch weer eens onder vandaan gaan trekken. Want Night of the Sacrifice komt eraan, een horrorspel dat je met het Wii Balance Board bestuurt.

Je kunt je natuurlijk wel voorstellen hoe dat werkt. Niet? Nee, wij eigenlijk ook niet. Dan maar even het verhaaltje: vijf studenten gaan gezellig vakantie vieren in een oud landhuis waar vroeger mensen werden geofferd.
Klinkt als Evil Dead, maar de eerste beelden zijn eerder in de sfeer van The Ring. Het lijkt ons best eng, dat wel... om weer eens onder dat tv-meubel te kijken.





PIKOTSCHU

We zijn hier gek op huisvlijt. Maak een Helghast sneeuwpop, een Stormtrooper van lucifers of een level 85 trol van rozijnen, en je hebt dikke kans op een plek in de PU.

Maar je kunt ook te ver gaan. Want als je jouw passie voor een game(character) om wilt zetten in kunst, doe het dan met respect. Anders lijkt het net of je iemand wilt dissen.
Neem nu deze Pikachu "cake". Niet iedereen op de redactie heeft wat met deze gele Pokémon-rakker, maar om 'm nu te vervaardigen als een plak slappe kots met wat versiering erop, dat gaat ons echt te ver.
Het schijnt zelfs, maar niet verder vertellen, dat onze Jurjen even gehuild heeft toen hij deze foto onder ogen kreeg...



DE NINTENDO DS DRAAIT DOOR!

Voel je dat? De spanning stijgt. Op het moment dat je dit leest, kan het niet lang meer duren voordat de Nintendo 3DS in de winkel ligt.

En zo'n nieuw ding trekt natuurlijk alle aandacht. Aandacht die grotendeels bij de voorganger, de Nintendo DS, vandaan wordt getrokken. Wat zeer begrijpelijk is, maar ook wel jammer. Want, zoals je na het doorbladeren van deze PU ook zelf kunt concluderen: de goede spellen blijven maar komen voor die reeds zes jaar oude DS.
Laten we dat ding dus nog even goed onder de aandacht brengen met drie keer een Top 5: eentje voor alles tót 2010, eentje voor 2010, en alvast een voorlopige voor 2011.

DS TOP 5 TOT 2010
5 Zelda: Spirit Tracks
4 New Super Mario Bros.
3 Mario Kart DS
2 Castlevania: Order of Ecclesia
1 Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

DS TOP 5 2010
5 WarioWare D.I.Y.
4 Professor Layton en de Verloren Toekomst
3 Golden Sun: Dark Dawn
2 Super Scribblenauts
1 Dragon Quest IX

DS TOP 5 2011
5 Fire Emblem: Hero of Light and Shadow
4 Pokémon Black & White
3 Okamiden
2 Ghost Trick
1 Ni No Kuni: The Another World



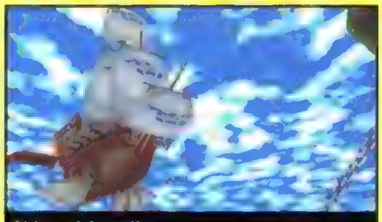




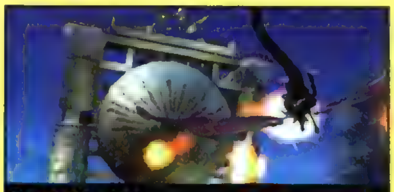
BRENGT SEGA HOOG-VLIEGERS NAAR DE 3DS?

Sega maakte onlangs bekend dat Super Monkey Ball 3D een launchtitel is voor de Nintendo 3DS. Leuk om te horen, maar we werden vooral enthousiast van het nieuws dat Sega nog wat andere games in ontwikkeling heeft voor die 3D-portable.

Onder die toekomstige 3DS-titels bevinden zich volgens Sega één of twee nieuwe franchises en vier of vijf bestaande franchises (Sonic Colours? Bayonetta? House of the Dead?).
Het mooiste nieuws is echter dat Sega ook één of twee oude franchises gaat afstoffen voor de 3DS. Want er zijn natuurlijk heel wat grote Sega titels die al tien jaar geen (fatsoenlijk) vervolg hebben gehad.
Het begint ons letterlijk te duizelen als we denken aan de 3D-potentie van Panzer Dragoon, Streets of Rage, Shenmue, Jet Set Radio, NiGHTS, Phantasy Star, Skies of Arcadia, Crazy Taxi en Virtua Fighter.
Al zal het uiteindelijk wel weer een matige remake van Space Channel 5 worden.



Skies of Arcadia



Panzer Dragoon



NiGHTS

POWERSPY

- Als dank voor alle GTS grappen die hij kan maken, zal de Powerspy de komende maand een deel van zijn vorstelijke salaris overmaken naar Yamauchi.
- Niet dat de man het met inmiddels zestig miljoen verkochte GT-games ook maar enigszins nodig heeft.
- Kun je nagaan hoeveel het er waren geweest als hij een beetje peper, of nee, het is een Japanner, wasabi in zijn ass had gehad.
- Call of Duty: Black Ops is de meest illegaal gedownloade game van 2010. Wat opmerkelijk is omdat de game ten eerste giga veel verkocht is en het spel slechts twee maanden naar die 'prijs' heeft kunnen meedingen.
- De andere games moeten zich dus eigenlijk diep schamen dat zij niet zo veel gekopieerd zijn.
- De politie van Pittsburgh heeft een 17-jarige Amerikaan aangehouden die er van verdacht wordt een handheld plus accessoires uit de lijkkist van een teenager te hebben gestolen die net bij een verkeersongeluk was omgekomen.
- De Powerspy heeft gezocht maar geen enkele game kunnen vinden die hem op dit idee had kunnen brengen. Die Amerikaan is dus gewoon gek.
- Een 29-jarige man raakte zwaar gewond bij een auto-ongeluk in het Amerikaanse Clemson. Dat is natuurlijk geen nieuws voor de Powerspy, ware het niet dat het ongeluk veroorzaakt werd doordat de man met zijn vrienden een potje 'Frogger' speelde.
- Frogger is een oude arcade-game waarin je kikkers door het drukke verkeer moet leiden.
- Dat deed de Amerikaan ook. Alleen niet zo goed. Hij smakte bovenop een Lexus SUV. En dat is nu net een bakbeest dat je niet wil tegenkomen.
- Het slachtoffer was na afloop van het ongeluk behoorlijk boos op de Lexus. 'Dit is oneerlijk, een vorm van cheaten. In Frogger zaten geen SUV's.
- Er gaan steeds meer geruchten dat Apple met een 3D iPhone komt. Heb je straks eindelijk een echte reden als je koppijn krijgt van dat gezeur van je vriendin aan de lijn. Tja, 3D he.

DE POWERSPY



Een nieuw jaar, en dus nieuwe kansen. Wat gaat de game-industrie ons dit jaar voor fraais bieden? En wat voor bagger moeten we weer slikken in 2011? Normaal gesproken zijn het alleen de PU redacteuren die hier hun zegje over doen, maar deze keer geven we ook uitgebreid het woord aan de Powerspy. Waarom? Omdat de man op een of andere manier meer weet dan alle redacteuren bij elkaar, en dat ook nog eens zo lekker recht voor z'n raap weet te verkondigen. Natuurlijk mochten de PU-mannen ook nog hun lijstjes inleveren bij ome Ed, en die vind je op de laatste drie pagina's van deze megaspecial.
Ga er dus maar eens lekker voor zitten, zet de verwarming van je toiletbril op maximaal en geniet van zeven pagina's vol voorspellingen, hoop, angstdromen en emoties!

DIT WIL DE POWERSPY NIET IN 2011

- Ook de Powerspy is groot fan van de nieuwe FIFA. Alleen dat 11 vs 11, dat trekt ie niet. Te veel malloten zorgen er voor dat dit soort matches online de aanblik vormt van een troep hongerige huisvrouwen die op de huishoudbeurs een stand met gratis hapjes in het oog krijgt. Kappen dus met die shit EA! What's next? Dat je straks ook de scheids kunt spelen...

- De Powerspy heeft inmiddels te veel games gezien met volslagen inwisselbare hoofdpersonen die allemaal te lang in de sportschool hebben gezeten en dezelfde tongval en haardracht hebben als Marcus Fenix uit Gears of War. JJ kan toch niet al die shooters reviewen?

- Net als iedereen haat de Powerspy het uitstellen van games. Is net als een lekkere chick in bed hebben, klaar voor de actie, helemaal naakt in volle glorie, die net als je er op wilt springen, zegt dat ze toch nog even wil wachten. Maar wat nog erger is, beste Yamauchi, is een game tig jaar uitstellen en dan ook nog eens, een paar dagen na release, patches uitbrengen om essentiële onderdelen aan de game toetevoegen, zoals mechanische schade! De Powerspy weet dat veel gamers dom zijn en het spel toch wel kopen, maar die domheid heeft ook een grens.

- Je mag toch hopen dat de online functies van de 3DS nu ook werken zonder dat je er een doctoraal in de informatica voor moet hebben gehaald.

- Het zal toch niet waar zijn dat Microsoft voor 2011 alleen Gears of War 3 en een bunch casual Kinect games, die we toch niet spelen, uitbrengt? Sony krijgt het zo wel heel makkelijk en dat maakt het journalistieke werk saai. Als de Powerspy een saaie baan wil, gaat hij wel op doel staan bij Barcelona.

- De Powerspy heeft 't helemaal gehad met al die tergend blije game reclames van happy gezinnen en families, inclusief zonnebank gebruinde opa en oma, die hippe toffe games spelen. Die families bestaan niet. Wat wel bestaat, zijn families waarin de vrouw des huizes als een viswijf tegen haar zoon loopt te gillen dat hij moet kappen met gamen. Of waar broer en zus elkaar de kop inslaan omdat ze de PS3 ieder voor een ander spel willen gebruiken. Of pa die schreeuwt dat die kutherrie op TV zachter moet. Maar daar zul je wel geen spelletjes mee verkopen...

- Dit jaar moeten publishers op gamebeurzen als de E3 of Tokyo Game Show geen ronkende beloftes meer doen die ze niet waarmaken. Denk maar aan de Vitality Sensor van de Wii, Milo voor Kinect, een Halo film of een nieuwe Gran Turismo game die "binnenkort" uit zal zijn. Als je als een politicus wilt lullen, ga dan naar Den Haag toe. We weten dat journalisten dom zijn, maar ook die domheid heeft een grens.

- De Powerspy speelt graag online en is ook bereid de volle zestig euro te betalen voor een game die gezegend is met een goede multiplayer. Maar misschien is het dan wel handig als de servers ook klaar zijn voor het gebruik door meer dan acht mensen tegelijkertijd. Als je een auto koopt, is het ook wel fijn als alle portieren open kunnen. We weten dat gamers dom zijn, maar ook die domheid heeft een grens.

- En als een publishers dan toch een shooter uitbrengt die vervolgens niet goed ondersteund wordt door hun servers, wees dan ook zo eerlijk om dat toe te geven en noem je maps waarop we gaan spelen: 'Lag', 'Stutter', 'Bug', 'Framedrop', 'Disconnect' en 'Epic Fail'.

- Je weet dat het gaat gebeuren, luiheid is immers volksziekte nummer 1 in de wereld, maar toch hopen we dat ontwikkelaars na de Wii niet ook het slecht geïnformeerde Kinect en Move publiek zullen verkrachten middels haastig in elkaar geflanste verzamelingen minigames met slecht werkende wapperbesturing. We weten dat casual gamers dom zijn, maar zelfs hun domheid heeft een grens.

- Als de Powerspy met een film wil spelen, koopt ie wel een DVD en gaat ie die overgooien met zijn maten. Maar kap met filmgames die keer op keer drek blijken te zijn.

- We willen geen games meer zien die zo buggy zijn dat ze zelfs na drie patches nog niet werken. Beste developers, we hebben een term voor deze toestand waarin uw product zich bevindt: 'NIET AF'.

- DLC is cool, maar DLC mag geen excuus zijn om je spel een open einde te geven zodat je als gamer bijna verplicht bent die DLC aan te schaffen. Beste developers, we hebben een term voor de toestand waarin uw product zich bevindt: 'NIET AF'.



KIJKT VOORUIT





- We zijn klaar met Bobby Kotick die hele domme uitspraken doet en daarmee keihard werkende ontwikkelaars, gamers en concurrerende uitgevers schoffeert. Aan de andere kant, wat moet de Powerspy zonder die Kotick? Dat scheelt toch de helft van zijn stukjes. Of zou Bobby Kotick de Powerspy zijn…

- Activision heeft ons in 2010 een paar fraaie games gebracht met Call of Duty: Black Ops als absolute uitsmijter. Maar waarom dan ook crap uitbrengen als Blood Drive? Als je de stagiaires in je bedrijf ook een keer een game wilt laten maken, go your gang, maar val ons er niet mee lastig.

- De Powerspy is klaar met uitgevers die boos worden wanneer een game lager dan een 90 scoort. Hij was naakt door de Kalverstraat gelopen met een trechter op zijn kop als hij dat cijfer op zijn eindexamen had kunnen halen.

- Japan heeft momenteel een probleem omdat de developers daar nog niet door hebben dat je met de PS3 en Xbox 360 meer kunt doen dan met een PS2 en een Xbox. Het is echter geen oplossing om deze ip's dan geforceerd onder te brengen bij Westerse ontwikkelaars van B-status, die op hun beurt weer met een hele middelmatige sequel op de proppen komen. Als we neppe door Westerlingen nagemaakte Japanse meuk willen hebben, halen we wel sushi bij de supermarkt. Uitgevers die achteraf zeggen dat hun game niet de kwaliteit bracht die ze voor ogen hadden, krijgen van de Powerspy voortaan een trap in de ballen. Waarna de Powerspy vervolgens de volgende tekst recht in hun gezicht zal uitspreken: 'deze schop had niet de kwaliteit die ik oorspronkelijk voor ogen had'.

- Leuk dat Nintendo in 2010 een aantal games met grote namen in 2D uitbracht zoals New Super Mario Bros. Wii en Donkey Kong Country Returns. Maar het is niet bepaald vooruitstrevend. Kan iemand die gasten vertellen dat het millennium nu inmiddels al een tijdje voorbij is…

- De Powerspy is helemaal klaar met de constante stroom van system-updates. En met het steeds korter worden van de spellen zelf, gaat het niet lang meer duren voordat de eerste game verschijnt waarvan de system-update langer is dan de singleplayer.

- Volgens de Powerspy zit er geen muziek meer in muziekgames. We hebben inmiddels een aparte kast nodig om alle gitaren in op te slaan en alle songs uitgebracht vanaf 1846 zijn inmiddels te downloaden. Als de console bedoeld was voor muziek, dan had ie wel cd-speler geheten…

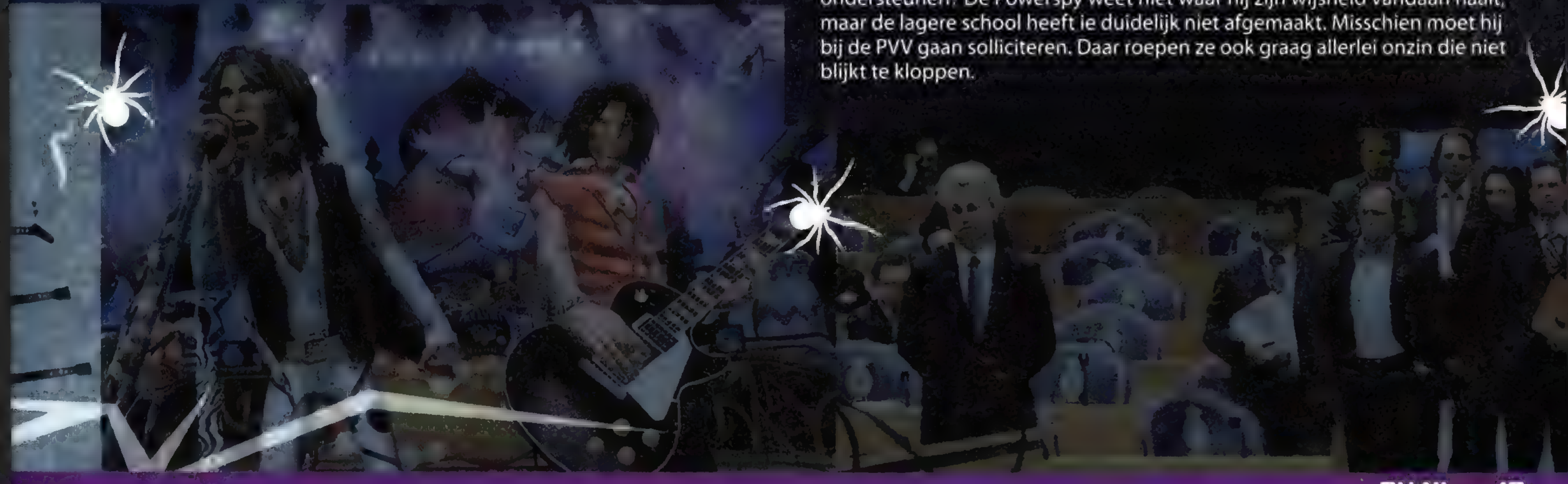
- DLC is cool, maar stop er dan wel wat in. We gaan geen 15 euro meer betalen voor een natte scheet met vier nieuwe personages en twee maps. Vergeleken met dit soort bedragen is zelfs de prijs voor parkeren in Amsterdam fair en goedkoop.

- De Powerspy is bereid de eerste ontwikkelaar die in 2011 roept dat zijn game 'pushing the envelope' is, eigenhandig een enveloppe anaal in te brengen. En dan niet zo'n kleine, maar echt een A3 formaat, met scherpe randen.

- Het zal toch niet gebeuren dat iedereen in PES 2012 en FIFA 12 met Barcelona gaat spelen omdat ze de Spaanse competitie hebben gewonnen met 24 punten voorsprong en een doelsaldo van 187 voor en 12 tegen? En dat Messi zo snel is geworden in beide titels dat ie de corners neemt en ze er daarna zelf inkopt?

- We zitten allemaal met smart te wachten op de 3DS. Een prachtige handheld waarvoor Nintendo al bij voorbaat (terecht) een dikke veer in de reet gestoken kreeg. Er is echter één manier om het feestje te verknallen. En dat is als die Japanners eind 2011 de Nintendo 3DS XL aankondigen.

- Laat de bekende game-anaal-ist Michael Pachter in 2011 eens z'n smoel houden! Halo: Reach best verkochte game van 2010? Onwaar! GTA V komt eind 2010? Bullshit! Alle Wii games gaan uiteindelijk Wii Motion Plus ondersteunen? De Powerspy weet niet waar hij zijn wijsheid vandaan haalt, maar de lagere school heeft ie duidelijk niet afgemaakt. Misschien moet hij bij de PVV gaan solliciteren. Daar roepen ze ook graag allerlei onzin die niet blijkt te kloppen.







DIT WIL DE POWERSPY WEL IN 2011

- Nu downloadable games op de iPod en iPad hooguit twee of drie euro kosten, mogen de prijzen voor downloadables op PSN, Xbox Arcade, DSiWare en WiiWare ook wel een stuk omlaag worden geschopt. En loop niet te lullen dat je met software het verlies van je hardware moet opvangen. Het schijnt dat Apple het redelijk doet met de verkoop van hun spulletjes. Misschien moet je gewoon vanaf het begin iets moois maken, iets wat iedereen ook echt wil hebben.

- Nintendo, pak de Wii, doe er een strik om en zet 'm in het museum neer. Jullie hebben genoeg Yen verdiend, het is de hoogste tijd voor een opvolger, die we dan graag op de E3 voor het eerst willen zien. En jullie Japanners mogen dan niet in HD geloven, de Powerspy doet dat wel, want het wordt de hoogste tijd dat je in Nintendo games weer ziet wie of wat er precies binnen die vage pixelbrij rondloopt.

- En de Powerspy hoopt dan meteen ook dat Kid Icarus niet alleen een vervulde wens van zeurende fans wordt, maar ook een écht goede game. Anders ontstaat de pijnlijke situatie dat de Powerspy meer zin heeft in de Guitar Hero DLC van Kid Rock. Terwijl die DLC niet eens bestaat en je liever naar het gekras van nagels op een schoolbord luistert dan naar het geblèr van die langharige redneck.

- Een jaar zonder geouwehoer over games en verslaving, dat zou eens verfrissend zijn. Want als die 'experts' het er nu wéér over gaan hebben, dan lijkt het er dus op dat die mensen verslaafd zijn aan het praten over games en verslaving. Heeft Keith Bakker weer wat anders te doen dan aan kleine meisjes friemelen…

- Dat de nieuwe Tomb Raider die Gameinformer recent exclusief onthulde, niet alleen een wedergeboorte van de serie zal zijn, maar ook daadwerkelijk het action-adventure opschudt. En nee, dit is geen slappe woordgrap over borsten…

- De Powerspy hoopt dat er met de nieuwe Star Wars MMO eindelijk eens een MMO komt die de kont schopt van World of Warcraft. Oké, de kans dat dit gebeurt is net zo groot als dat Geert Wilders een waterpijpje komt roken in een Marokkaans theehuis, maar hij is ook tevreden met een klein tikje op de billen van Blizzard. Monopolies zijn namelijk saai. Als de Powerspy een saaie baan had willen hebben, was hij wel sneeuwkettingen gaan verkopen in de Sahara.

- Dat het langverwachte Homeworld 3 nu eindelijk eens echt uitkomt. Relic en THQ hebben nu lang genoeg aan deze licentie zitten werken. Nog even en de NASA is zo ver met spaceships dat de ruimtebattles in Homeworld retro worden.

- En doe dan gelijk Homefront ook maar. Als THQ nog langer wacht met deze game dan heeft Kim inderdaad het Westen veroverd en no way dat die commie deze game dan nog laat uitkomen.

- Dat Peter Molyneux een 'best leuke game' aankondigt, die uiteindelijk wereldschokkend en revolutionair blijkt te zijn.

- Dat EA na het commercieel tegenvallende C&C 4 de serie niet dood laat bloeden maar aankondigt dat men werkt aan een reboot of een vervolg. Al is het alleen maar om van het gezeur van Jan af te zijn. En doe er dan maar meteen een Thief 4 bij voor de Wii, kan ie lekker met die zwiepzwaaier gaan lockpicken…

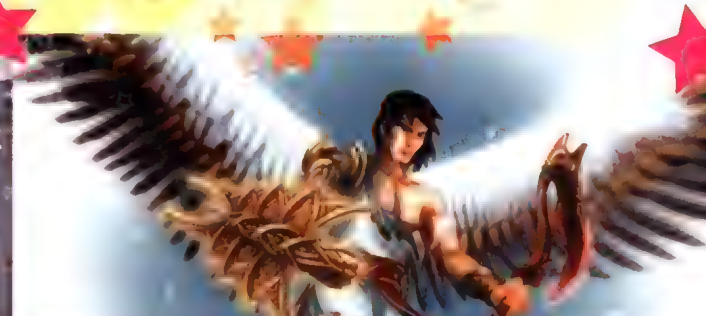
- En o ja, EA, gooi ook maar meteen Mirror's Edge 2, Dungeon Keeper 3 en een nieuwe Populous de ether in. Hé, de Powerspy mag toch wel dromen…

- Over Jan gesproken: wordt het niet tijd dat er een aparte ingang komt op Schiphol voor de beste man? Iemand die meer dan zes keer per week vliegt en alle douaneambtenaren beter kent dan zijn eigen vrouw, hoeft toch geen andere passagiers te zien voor ie het toestel betreedt?

- Dat Konami nog harder zijn best gaat doen zodat PES 2012 beter wordt, waardoor EA nog harder zijn best gaat doen om FIFA 12 beter te maken… Waardoor er dus feitelijk geen hol verandert… Zou Konami daarom PES niet beter maken dan FIFA?

- Dat Activision tegen alle verwachtingen in een jaartje geen Call of Duty uitgeeft. Gewoon omdat het kan. En omdat het wel zo sociaal zou zijn voor de andere publishers, die dan eindelijk weer, na 126 jaar, de kerst kunnen domineren met hun games.







- Dat Killzone 3 meer verkoopt op de PS3 dan Call of Duty: Black Ops op alle consoles bij elkaar. Met de belastingcenten die dat vervolgens opbrengt kan Mark Rutte een groot deel van het begrotingstekort aanvullen waardoor de pers voor het eerst in de geschiedenis van de computergame positief over games zal zijn. Mild positief, want het blijft bloedgeld vanwege het gewelddadige karakter van de Helghast, maar toch…

- De Powerspy is een vergevend mens. Daarom mogen twee grote Wii titels die hun potentie niet helemaal hebben waargemaakt dat van hem goedmaken in de vervolgen die op de E3 zullen worden aangekondigd: Metroid: Other M en Epic Mickey. In HD, zodat we nu ook echt het onderscheid kunnen maken tussen Samus en Mickey.

- Dat kunstzinnige, eigenzinnige en door de pers bejubelde spellen ook daadwerkelijk door de gamers opgepakt worden. Maar ja, zolang iedereen de taal van Sterretje uit Oh Oh Cherso eerder op school gebruikt dan fraaie volzinnen uit literaire boeken, zal dat nog wel even duren.

- Dat Rockstar zomaar, uit het niets, GTA V onthult en dat het wederom een nieuwe mijlpaal in het genre zal zijn. De Powerspy is echter bang dat eerder Feyenoord dit jaar kampioen wordt…

- Dat Microsoft op de E3 een aantal nieuwe hardcore, exclusieve franchises in het leven roept, al dan niet in samenwerking met third parties. Want als het zo doorgaat met die gamedroogte, wordt de Xbox 360 het bezit van het nichtje van de Powerspy en dat kan toch niet de bedoeling zijn.

- Binnen drie jaar tijd staan we met of zonder controllers te zwiepen en te zwaaien voor de TV, maken we muziek op plastic gitaren en dragen we een maffe en lelijke bril op ons hoofd. De industrie heeft ons inmiddels wel genoeg voor lul gezet volgens de Powerspy. Dus als er nieuwe hardware op de markt komt, mag het dan een keertje gewoon iets zijn waar je old fashioned met je vingers op drukt…

- Dat er een nieuwe Resident Evil wordt aangekondigd die dit keer gezegend is met een bediening die wèl na het jaar 1712 gemaakt is.

- Dat als er in games geneukt wordt in 2011, we dit dan ook echt zien, in plaats van blokjes. Gewoon gasten met knotsharde pixels die tekeer gaan op dames met ferme polygonen, een heerlijke framerate en een sappige glitch. Het is immers belachelijk dat seks tot een hogere leeftijdsrating leidt dan geweld.

- De aankondiging van de PSP2 die er net zo cool uitziet als de iPhone en meer kan. Maar als dat zo zou zijn, hadden we dat al lang geweten, want Sony laat meer los dan een menstruerende vrouw zonder maandverband.

- Beste schrijvers van de videogame plots, zouden jullie als jullie een verhaallijn voor een spel bedenken ook met iets anders kunnen komen dan die eeuwige 'conspiracy'? Het wordt bijna een conspiracy dat alle games over een conspiracy gaan.

- 3D spelen zonder koppijn. Sommige games zijn al zo kut dat je er ook in 2D barstende kneiterpijn van krijgt.

- Codemasters maakt er in 2011 een heerlijk jaar van voor de racefan, want naast de release van DiRT3, komt er ook nog een nieuwe F1-game uit en wordt op de E3 als klap op de vuurpijl GRID 2 aangekondigd. Eén ding, beste Codies: niet nog een keer een titel uit brengen die niet helemaal af is. Anders is de Powerspy genoodzaakt jullie naam van 'Codemasters' voortaan te veranderen in 'Bugmasters'.

- Misschien mogen de games dit jaar ietsiepietsie langer zijn. Drie à vier uur gameplay is echt onacceptabel kort. En hoewel de Powerspy echt wel van zijn familie en vrienden houdt, moet het sociaal gezien ook niet té gezellig worden.



KIJKT UIT NAAR

DRAGON AGE II - Tja, het vervolg op mijn favoriete game van 2009 en de eerstvolgende titel van mijn favo ontwikkelaar. Het ligt er gewoon dik bovenop.

BATMAN: ARKHAM CITY - Wordt het gevolg op de beste superheldengame ooit de nieuwe, beste superheldengame?

THE SIMS: MEDIEVAL - The Sims gemixt met een RPG en een empire build game; verslavend is het woord!

THE WITCHER II - ASSASSINS OF KINGS - Duister, ziek en stoer; The Witcher is Oost-Europese gamesontwikkeling op z'n best.

BULLETSTORM - De Firefight/Horde-achtige multiplayer mode die hier in zit is té spectaculair voor woorden! Je wordt gek!


The Sims: Medieval

HEEFT HET GEHAD MET

CALL OF DUTY - Is natuurlijk onredelijk als de tyfus en ja, ik heb echt wel genoten van Black Ops, vond het zelfs (ongezouten mening alert) de vetste CoD tot nog toe, maar Call of Duty loopt andere releases gewoon te veel in de weg. Bovendien is het spelconcept (eeuwig respawnende vijanden, anyone?) inmiddels bijna net zo oud als schaken.

GOD OF WAR - Begrijp me niet verkeerd, deeltje 3 en Ghost of Sparta zijn fantastische games, maar ik zie mezelf niet nóg een keer op dezelfde manier losgaan met Kratos zonder dat het déjà-vu gehalte m'n brein lam slaat. De serie moet zwaar op z'n kop gegooid worden wil ie nog overal dik scoren of er moet een spin-off gemaakt worden.

FABLE - Dat er nog een deel komt, zit er dikker in dan dat de serie afgekapt wordt, maar wat mij betreft is dat laatste het beste idee. De ontwikkelingen in deze serie staan compleet stil omdat er geen features bijkomen, maar oude features plaats moeten maken voor nieuwe, slecht uitgewerkte. Zelfs als Molyneux wat meer z'n smoel houdt en de hype minimaal is, valt een nieuwe Fable blijkbaar nog tegen!


Fable III

KIJKT UIT NAAR

HOMEFRONT - Een nieuwe shooter die bikkelhard is. We hebben het op PU-TV gezien; ouders worden afgeknald door Koreanen terwijl hun eigen kinderen het zien en beginnen te janken. Bizarre shit en een totaal omgedraaide wereld. Amerika overgenomen? Vet!

KILLZONE 3 - Niet alleen is het Nederlands, maar het is ook nog eens een onwijs donkere en sfeervolle shooter die per deel beter wordt. Killzone 2 was al genieten, maar Killzone 3 gaat daar volgens mij dubbel en dwars overheen!

PRO EVOLUTION SOCCER 2012 - De eerste stap is gezet met PES 2011. De comeback is gemaakt, maar die moet nu keihard doorgezet worden. Laten we hopen dat dit het jaar van PES wordt!

DIRT 3 - Na een speelsessie van amper twee uur kan ik je nu al vertellen dat dit de beste racegame van 2011 wordt.

UNCHARTED 3 - Ik kan hier hetzelfde verhaal ophangen als ik deed bij Killzone 3, behalve dat dit niet Nederlands is.


Homefront

HEEFT HET GEHAD MET

BEWEGINGSGAMES - Ik weet dat Sony, Microsoft en Nintendo graag m'n moeder en tante aan het gamen willen hebben, maar gamen is voor mij op de bank zitten en chillen. Niet spastisch bewegen voor een scherm.

3D - Oké, Avatar is een mooie film, maar nog steeds werkt 3D niet echt. Zolang je een bril op moet, is het alleen maar ballast. Dat ontwikkelaars per se 3D ondersteuning moeten bieden in hun titels zie ik liever ook niet. Focus je maar gewoon op de game!

GAMES DIE HALF AF ZIJN - Maar door een te strak schema toch gereleased moeten worden. De rest van het spel mag je in delen downloaden, tegen betaling...


Bewegingsgame...

KIJKT UIT NAAR

PAPER MARIO OP DE 3DS - Aaah, van Paper Mario word ik altijd zo gelukkig. Die avontuurlijke gevoelens. Die fijne RPG-mechanieken. Die slimme beeldgrappen. En dat alles in 3D, dit keer. Kom maar op.


F.E.A.R. 3

LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD - De game die bewijst hoe tof motion controls in échte games kunnen zijn. En gewoon een nieuwe Zelda, natuurlijk, met nieuwe werelden, nieuwe wapens, nieuwe puzzels. Ik word al gek als ik eraan denk.

CASTLEVANIA 2 - De teaser aan het einde van Castlevania gezien? Een nep-Dracula op een zolderkamer in de moderne tijd? Het is zo absurd dat ik stiekem heel erg nieuwsgierig ben geworden.

F.E.A.R. 3 - Jawel hoor, ik hou best van shooters. Zolang die eeuwige, hoogst voorspelbare shootouts maar worden gecombineerd met iets anders, iets wat de aandacht prikkelt, of - zoals in het geval van F.E.A.R. - iets wat me hartkloppingen bezorgt.

VERNIEUWING IN 2011: JA HET KAN!

Gamejournalisten zijn altijd geïnteresseerd in vernieuwing. Als ze altijd over dezelfde materie hadden willen schrijven, waren ze wel parlementair verslaggever geworden. Daarom de vraag aan de PU-redactie of er in 2011 nog echte innovatie te zien zal zijn; iets dat ons echt een nieuwe spelervaring op zal leveren...

★ Teveel publishers leuken hun oude series op met een nieuw likje verf en brengen het vervolgens als een HD-remake uit. In 2011 gaat dit proces een stap verder; oude games worden dan in 3D re-released.

★ Emotie gaat eindelijk een rol spelen in games. Oké, er was al iets van emotie in games, maar die beperkte zich tot agressie en boos zijn. Nu kan er meer dankzij Performance Capture. Acteurs zullen volledig gedigitaliseerd worden; dus niet alleen de lichamen en bijbehorende gebaren, maar ook de gezichten in vol detail. Trendsetter Rockstar geeft met L.A. Noire de voorzet en er zullen snel meer ontwikkelaars volgen. Waarmee de weg eindelijk open is om A-acteurs en regisseurs uit Hollywood de overstap te laten maken van film naar game.

★ 3D gaat nu echt een hit worden. Vooral gedreven door het enorme verkoopsucces van de 3D TV's. En waar een afzetmarkt is, daar zijn de publishers. 2011 laat echter ook zien dat publishers niet alleen meer kiezen voor snel vervaardigde, ongeïnspireerde straight ports van normale games met wat diepte-effecten erin, maar ook op zoek gaan naar nieuwe spel-

KIJKT UIT NAAR

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION - Het origineel is een van mijn all time favorites en met HR lijkt Eidos Montreal heden en verleden gracieus te combineren. RPG, stealth en shooter komen subliem samen in een game met ongekend veel sfeer.

KILLZONE 3 - Omdat Guerrilla hiermee de allerbeste Killzone gaat afleveren, zowel offline als online.

PORTAL 2 - Dit wordt de beste mindfuck van het jaar!

RAGE - De keiharde comeback van id Software.

ALICE 2: THE MADNESS RETURNS - Het origineel was een freaky kunstwerkje en voor gamers die verder dan hun neus lang is durven te kijken, wordt dit een heel bijzonder spel.


Deus Ex: Human Revolution

HEEFT HET GEHAD MET

FINAL FANTASY - Na 23 jaar ben ik er nu wel een beetje klaar mee. De oude games worden krampachtig vereerd door een groepje mensen dat met weemoed terugdenkt aan vroeger toen alles beter was, maar de laatste paar jaar heeft FF nooit meer echt indruk weten te maken, met het ronduit teleurstellende Final Fantasy XIV in 2010 als dieptepunt.

TONY HAWK - De geforceerde pogingen de serie lin leven te houden worden een beetje gênant. Gamers zitten er blijkbaar niet op te wachten en de games worden er ook niet echt beter op.

DE RAVING RABBIDS - Ik heb met ze gelachen, ze waren funny maar het trucje is nu echt lang en breed uitgewerkt en het is tijd voor die albinokonijnen om nu daadwerkelijk op te hoepelen.

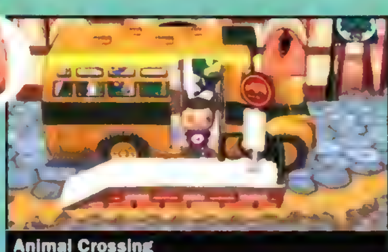

Raving Rabbids

KID ICARUS: UPRISING - Gevechten op de grond, gevechten in de lucht, een vleugje Griekse mythologie… Dit zou wel eens wat kunnen worden, al ben ik nog niet helemaal verkocht.

HEEFT HET GEHAD MET

ANIMAL CROSSING - Kom op zeg, hoe vaak moeten we opnieuw zo'n gezellig bestaan gaan opbouwen? Doe eens iets heel nieuws met die franchise, of leg 'm plat.

ROCK BAND, GUITAR HERO - De mensen die het nu nog leuk vinden, moeten gewoon echte instrumenten aanschaffen en les nemen zodat we die plastic shit voorgoed kunnen begraven.


Animal Crossing

CAPTAIN AMERICA, THE MIGHTY THOR - Als groot Marvel fan zeg ik het met pijn in mijn hart, maar die games gaan natuurlijk niet zo super worden.

KIJKT UIT NAAR

INFAMOUS 2 - Na het overweldigende eerste deel zul je begrijpen dat ik enorm uitkijk naar deze superhelden game!

UNCHARTED 3 - Met dit derde deel denk ik dat we afscheid gaan nemen van Nathan Drake, en de wetenschap dat we naar de woestijn gaan spreekt me ook erg aan.

FORZA 4 - Tegen de tijd dat ik GT5 helemaal grijs heb gespeeld, ben ik toe aan een nieuwe hobby!

KILLZONE 3 - Black Ops ben ik een beetje beu en dit wordt een nieuwe shooter waar ik online weer volle bak van kan gaan genieten.

DEAD SPACE 2 - Eindelijk een vervolg op deze vette survival horrorgame! Ik kan niet wachten om alle ledematen van m'n vijanden af te knallen!


Uncharted 3

HEEFT HET GEHAD MET

ASSASSIN'S CREED - Ik ben een beetje klaar met die serie. Het kabbelt maar voort, er gebeurt geen drol; het is een soort van bezigheidstherapie.

DE GUITAR HERO SERIE - Jongens, ik ken het nu onderhand wel, stoppen maar!

MOVIE GAMES - Als iets al dertig jaar niet werkt, gáát het ook niet meer werken.


Assassin's Creed

ervaringen die je in 3D kunt creëren. Eind 2011 wordt zelfs de eerste 3D only game aangekondigd.

★ Nintendo's 3DS is natuurlijk groot nieuws in 2011. En met de belachelijke verkoopaantallen van de vele DS modellen die de 3D uitvoering voorgingen, lijkt succes gegarandeerd. Is een handheld met een dergelijk 3D schermpje wel echt vernieuwend of is het stiekem gewoon weer een nieuwe DS? Hopelijk zorgen de games voor het bevredigende antwoord.

★ 3D wordt sowieso de shit qua handhelds want Apple schijnt een patent te hebben op 3D tablets zonder bril, en de PSP2 zal zeker 3D gaan ondersteunen. Er lijkt geen weg meer terug.

★ Het gamen op tablets gaat een hogere vlucht nemen. En dan met name op de iPad, natuurlijk. Een aantal grote studio's gaat nu écht investeren in het ontwikkelen van games voor de tabs, gestimuleerd door de uitstekende verkoopcijfers van bijvoorbeeld Angry Birds en Cut the Rope. Er zal ook minder geport worden en gezocht worden naar originele formats die daadwerkelijk gebruik maken van de unieke functionaliteiten van de tablets.

★ Het succes van de iPad en iTunes slaat (eindelijk) over op de bazen achter XBLA en PSN. De kleinere games worden daar een stuk goedkoper en slaan daardoor beter aan. Wat weer goed is voor kleinere developers die geen budget hebben om grote games voor de Xbox 360 en PS3 te maken.

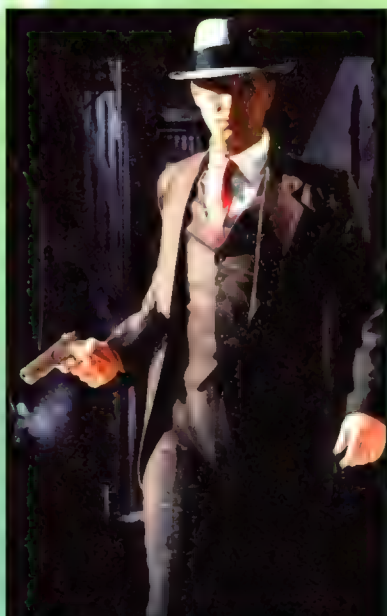
★ Eigenzinnige gamedevelopers als Inafune, Mikami, Suda, Kimura, Wada, Kamiya en Itagaki gaan de basis vormen van een 'New Wave of Japanese Action Games'. Dit hebben we echt nodig omdat Japanse games altijd voor een groot deel verantwoordelijk waren voor originaliteit. Westerse publishers hechten over het algemeen toch meer aan vastgeroeste stramienen.

KIJKT UIT NAAR ★



FIFA 12 - Ik weet 't, het is corny, maar FIFA 11 was voor mij bijna de perfectie. En hoe gaat EA dat nog verbeteren? Er kan in mijn optiek door te veel tweaken alleen maar eerder iets fout gaan, dan beter worden. En daarom ben ik echt benieuwd wat men nu weer bekokstooft.

CALL OF DUTY - Komt er een nieuw deel dit jaar en wie maakt 'm dan? Infinity Ward of de nieuwe studio die Activision kort na de oorlog tegen West en Zampalla oprichtte? En als ie dan komt, wordt 't dan net zo goed als de meesterwerkjes van IW?



L.A. Noire

L.A. NOIRE - Of hij in 2011 uitkomt, is onzeker maar de facial animation moet een nieuw tijdperk inluiden in de gamesbiz. De tijd dat echte emoties ook in een spel gestopt kunnen worden. Bij dit soort grootspraak valt het vaak tegen, maar het is natuurlijk wel Rockstar...

DIRT3 - En ik weet nu al dat 't goed wordt. Dat is altijd wel handig bij Codemasters. Alleen dit keer wel even de bugs er uit halen hè...

KILLZONE 3 - In de hoop dat het een megatopper wordt zodat ik tegen mijn internationale collegae kan pochen dat het natuurlijk allemaal persoonlijke vriendjes van me zijn.

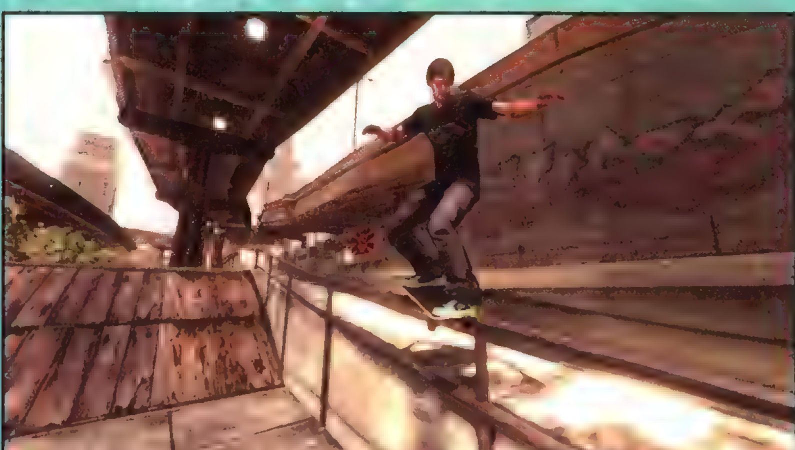
HEEFT HET GEHAD MET



SERVERS DIE HET NIET GOED DOEN - Ik heb er geen problemen mee als je veel geld wilt verdienen aan populaire multiplay games, maar geef dan ook wat terug. Dé schande van 2010!!!

CASUAL ZWIEP EN ZWAAIWERK - Ik misgun alle moeders, kinders en tantes hun pretje niet. Integendeel, ik gun ze juist betere games dan de natte schijt die veel developers tegenwoordig voor hen maken. Casual gamers willen ook kwaliteit!

SKATEBOARDGAMES - Ik heb ze nooit leuk gevonden, maar nu is het ook nog een marteling voor skateboardfans geworden. Laat die shit even een paar jaar rusten en begin dan maar eens helemaal overnieuw.



Tony Hawk: RIDE

KIJKT UIT NAAR ★



THE LAST GUARDIAN - De kans dat Team Ico's nieuwste game in 2011 ook officieel bij ons wordt uitgebracht is nihil, maar zelfs een mogelijke kerstrelease in Japan is voor mij reden genoeg The Last Guardian op nr 1. te zetten.

MASS EFFECT 3 - Mass Effect is simpelweg briljant. De sci-fi setting alleen al is ongekend sterk en een van Bioware's beste creaties. Gecombineerd met de steeds strakkere gameplay moet deel 3 wel mind blowing worden.

KILLZONE 3 - Zelfs zonder 3D ga ik smullen van Killzone 3 begin 2011. Of ik ook online ga knallen weet ik nog zo net niet, maar alleen de singleplayer mode is al reden genoeg voor mij om enthousiast te zijn.

DEAD SPACE 2 - De eerste Dead Space is zwaar onderschat wat mij betreft. Zeker de PC versie waarin het knallen ook heerlijk werkte. En nummertje twee ziet er nog vele malen gelikter uit. Griezelen in space!

DIABLO 3 - Gaan we Diablo 3 nog zien dit jaar? Bij Blizzard weet je het natuurlijk nooit maar een release aan het eind van 2011 is mogelijk als we de geruchten mogen geloven. En dat het een vette game wordt, behoeft bij Blizzard titels geen uitleg.



The Last Guardian

HEEFT HET GEHAD MET



[INSERT RANDOM MMO NAME] - Guild Wars 2 en The Old Republic zullen in 2011 nog redelijk wat bekijks trekken, ondanks dat de meerderheid van de MMO spelers WoW trouw zal blijven dankzij het briljante Cataclysm. Maar elke andere MMO is bij voorbaat gedoemd te mislukken. Mark my words. Er gaan weer harde klappen vallen.

ZELDA: SKYWARD SWORD - Een Zelda game hoort natuurlijk niet in een lijstje van mogelijke crap games. Toch vond ik Skyward Sword absoluut de minst gelikte Nintendo game binnen hun E3 line-up. Ik had de serie graag een andere richting op zien gaan. Ik vertrouw altijd nog wel blind op Miyamoto, maar toch ben ik bang dat Skyward Sword mij persoonlijk gaat teleurstellen.



Zelda: Skyward Sword

★ De PS3 streeft de Xbox 360 voorbij qua verkoopaantallen en daarmee kon het wel eens erop of eronder worden voor de Xbox 360 dit jaar. Als de buzz rond Kinect verstomd is, moet Microsoft de hardcore gamers echt flink gaan overtuigen van het feit dat haar spelcomputer nog steeds een aantal jaar voor hen de moeite waard is. En met alleen Gears of War 3 en Forza 4 kom je er dan niet.

★ Blizzard krijgt in de vorm van Star Wars: The Old Republic eindelijk een waardige opponent voor World of Warcraft. Niet zozeer omdat veel spelers zullen overstappen, daarvoor zijn de twee werelden echt te verschillend, maar vooral omdat de SW-MMO veel nieuwe gamers naar de MMO zal trekken.

★ Multiplayer wordt steeds belangrijker voor met name actiegames. En hoe wel veel developers de 'gouden pork formule' van Call of Duty zullen volgen, zal 2011 een aantal nieuwe, innovatieve multiplaymodes laten zien. DICE, Bungie en Valve gaan hierin het voortouw nemen.

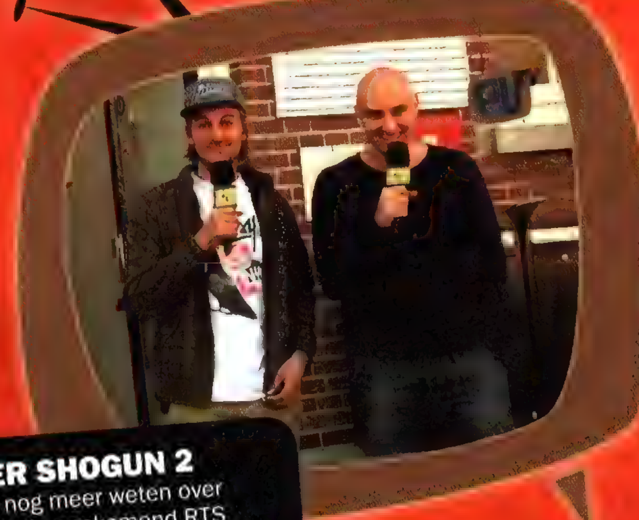
★ Cloud computing is gemeengoed geworden, nu we veel van onze data toevertrouwen aan grote partijen zoals het inmiddels gigantische Google en Facebook. Maar ook onze game content zal ooit vanaf servers onze schermen bereiken. OnLive is nu al hard aan de weg aan het timmeren en er zijn ook bèta's voor diensten die WoW vanaf een server streamen naar devices die de game standaard niet ondersteunen, zoals de iPad en netbooks.

★ Nu consoles het laten afweten, is het aan de PC om ons te laten zien wat er op next-gen gebied mogelijk is. En in 2011 is er geen excuus om geen videokaart in je bak te knallen die DirectX11 ondersteunt. Zelfs de budgetmodellen ondersteunen de nieuwe techniek en geven ons grafische snufjes die op de consoles niet mogelijk zijn, waardoor veel ontwikkelaars hier gebruik van zullen maken. Ook in 2011 leest iedereen het vetste gamesmagazine van de Benelux.


'IN 2015 BOUW JIJ VOOR MIJ DE ALLERNIEUWSTE MMOG'
Sam de Boer
Gamer
Zou jij in 2015 de allernieuwste MMOG willen ontwikkelen? Een interactief lesprogramma of een mobiele applicatie? Als jij iets hebt met ICT of media en het leuk vindt slimme oplossingen te bedenken, bezoek dan een open dag van de Hogeschool van Amsterdam. Dan kom je alles te weten over Informatica (incl. Game Development) en Technische Informatica. Bekijk de open dagen agenda op www.in2015.nl.
5 FEBRUARI OPEN DAG
Hogeschool van Amsterdam
Je toekomst begint bij ons

SHOGUN 2:

Wanneer Westerse ontwikkelaars Japanse franchises overnemen, is het resultaat niet altijd even geslaagd. Maar een Westerse ontwikkelaar die een game óver Japanners maakt... dat is een ander verhaal, dat bewijst volgens Jan het aankomende Shogun 2.



Hoe dichter Shogun 2 de releasedatum nadert, hoe duidelijker wordt dat het veel meer gaat zijn dan een remake van het eerste deel. Waar de Total War serie ooit begon met Shogun, laat deel 2 zien in hoeverre de serie is geëvolueerd. Niet alleen gebruikt de game het beste van verschillende delen (o.a. elementen uit het bejubelde Rome: Total War zijn weer van de partij) maar het diept tegelijkertijd zaken verder uit en introduceert talloze nieuwe elementen.
In een eerdere preview had ik al verteld over de campagnekaart, eergevoel, RPG elementen en nog meer joelende soldaatjes op het scherm, deze keer wil ik wat dieper ingaan op de multiplayer, sieges en varende forten.

KASTELEN ALS RIJSTVELDEN

sieges zijn bestormingen van forten en kastelen waarbij jij als speler dan wel de aanvallende dan wel de verdedigende partij bent. Een fort/kasteel in het zestiende eeuwse Japan is echter van een totaal andere orde dan de kastelen uit de Westerse wereld. Zo hadden de Japanse forten een volstrekt andere inrichting en bouwstijl; ze zijn als het ware ingericht als rijstvelden waarin het onderste 'terras' groot en wijds is, maar de bovenste verdieping kleiner en dus lastiger in te nemen. De aanvaller dient zich als het ware een weg omhoog te vechten terwijl onderweg vlaggenmasten ingenomen dienen te worden.

> **"DIT WORDT ABSOLUUT EEN VAN DÉ PC GAMES VAN HET JAAR."**

MEER SHOGUN 2

Wil je nog meer weten over Creative's aankomend RTS epos? Surf dan als een malle naar www.pu.nl/shogun2 voor een verslag van Jan en Maarten bij SEGA Benelux, de uitgever van Shogun 2.

Dit levert leuke en prikkelende tactische gameplay op, waarbij het strategisch positioneren van de juiste manschappen op de juiste plaats en het anticiperen op moves van de vijand meer dan ooit van belang is.

ERVARINGSPUNTEN

De Sieges vormen een integraal onderdeel in zowel singleplayer als multiplayer waarbij de A.I. van de computergestuurde tegenstander tijdens bestormingen absoluut zijn mannetje staat.
De multiplayer is sowieso zeer ambitieus waarbij de hele campagne met twee man doorgespeeld kan worden. Beiden sturen dan troepen aan en onderling kun je troepen aan elkaar overdragen.
Voor de competitieve multiplayer daagt Creative Assembly spelers uit middels leaderboards hun beste beentje voor te zetten.
Duidelijk geïnspireerd door console games krijg je in multiplayer een heuse avatar, een Generaal die je door middel van vrij te spelen attributen helemaal kunt personaliseren.
Net als in de singleplayer campaign, verdien je in multiplayer ook ervaringspunten (XP) die je verdeelt over je Generaal. De punten kun je toekennen aan een techtree die bestaat uit vier paden, te weten: Leadership, Bow Mastery, Physical en Melee Combat. Zo bepaal je zelf je speelstijl want iedere 'tak' kent verschillende eigenschappen en skills.
Daarnaast verdien je Retainers (troefkaarten) die je soldaten betere eigenschappen geven. Denk hierbij aan sterkere zwaardvechters of boogschutters die hun pijlen opeens een stuk verder kunnen schieten.
Het is duidelijk dat Creative Assembly serieus werk wil maken van de multiplayer en dat de RPG invloeden een positieve uitwerking hierop (gaan) hebben.

TER LAND & TER ZEE

De meeste battles zullen in Shogun 2 op het vasteland plaatsvinden maar schepen en zeeslagen spelen wel

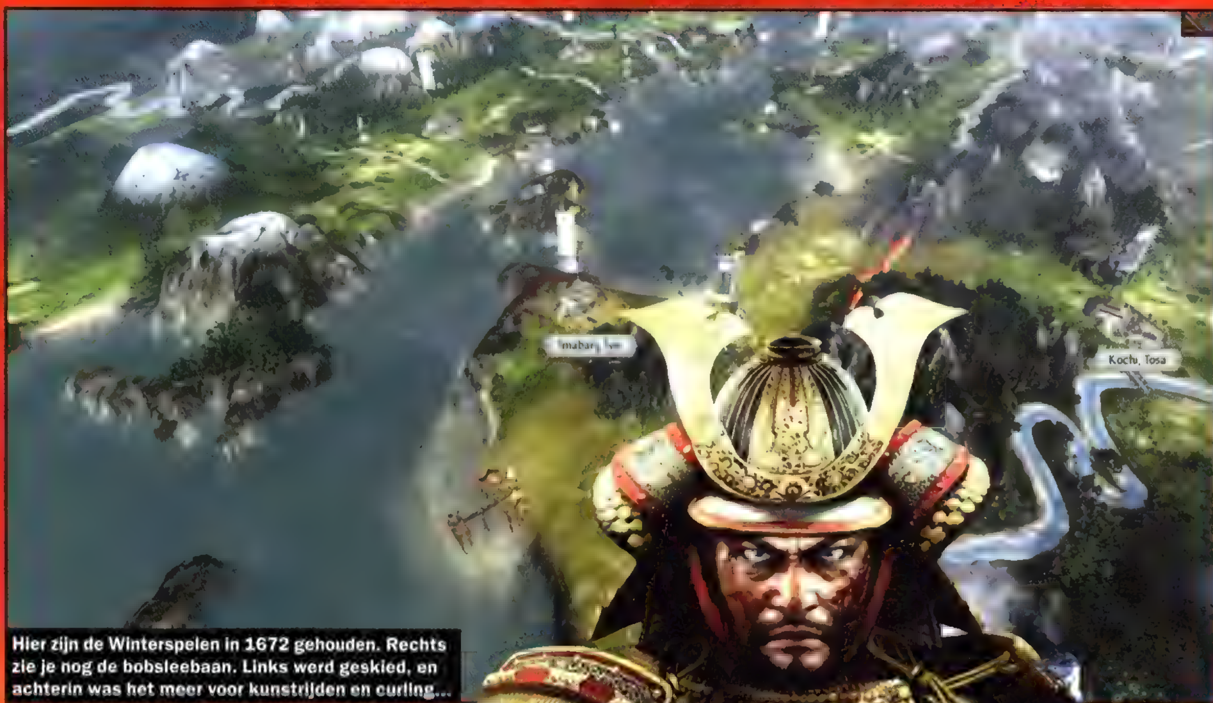






TOTAL WAR

JAN VOERT TOTALE OORLOG



Hier zijn de Winterspelen in 1672 gehouden. Rechts zie je nog de bobsleebaan. Links werd geskied, en achterin was het meer voor kunstrijden en curling...



degelijk een zeer belangrijke rol. Net als bij Napoleon: Total War kun je middels zogenaamde boarding parties vijandelijke boten aanvallen. Schakel je de crew uit, dan kun je het schip overnemen en opnemen in je eigen vloot. Nieuw in een Total War game zijn namelijk de zogenaamde gevechten langs de kustlijn waarbij je de openingsscène van Saving Private Ryan mag naspelen, alleen dan in een zestiende-eeuwse Japanse context.

将軍

Dé eyecatcher tijdens deze battles zijn de enorme varende forten, zogenaamde 'towerships'. Deze gigantische kolossen worden aangedreven door roeiers en zijn dus niet afhankelijk van de wind. De enorme houten gevaarten hebben uitkijktorens voor het overzicht, en zitten boordevol soldaten, klaar om aan land te stormen.

Kleinere zeilschepen kunnen de dobberende kolossen nog wel voorblijven en zijn wendbaarder, en daardoor zeker niet kansloos. Bovendien hebben de grote kolossen een zwakke plek. De vele soldaten aan boord zitten natuurlijk als sardientjes in een blikje. Als je later in de game gunpowder hebt ontdekt, en de towerships voordat ze 'landen' in brand hebt weten te schieten, kun je al heel wat vijanden naar de kelder jagen.

OUDE MEESTER

De Total War serie is al jaren een vaste waarde in het RTS genre, een genre dat onder druk staat (zie kader). Maar de oude meester laat zich niet gek maken door de grillen van de tijd en blijft ijzersterk bij zijn leest.

Tegelijkertijd introduceert Shogun 2 weer een zootje nieuwe elementen die me alweer op mijn stoeltje laten wippen van enthousiasme.

UITSTERVEND RAS?

2011 dreigt een karig jaar te worden voor strategiefans en in dat opzicht lijkt Shogun 2 bijna tot een uitstervend genre te behoren, want naast de Total War game, kun je je in 2011 nog wel verheugen op de add-ons voor StarCraft 2 en Dawn of War II maar dat is het dan ook wel op RTS gebied.

In 2010 hebben R.U.S.E. (zie screen) en Command & Conquer 4 niet het gewenste geld in de daarbij behorende laatjes gebracht dus het lijkt me sterk dat Ubisoft en EA op korte termijn nog met het RTS bijltje gaan hakken. Alleen Blizzard's StarCraft 2 was een hit. Tja, andere tijden...





VERWACHTING

Alle sushi op een stokje, wat heb ik zin in Shogun 2! Dit wordt absoluut een van dé PC games van het jaar.

- Best of Total War in een hele fraaie setting.
- RPG elementen geven keuzes nog meer gewicht.
- Uitgebreide multiplayer opties.
- Gaat je PC dit wel trekken?


JAN

SHOGUN 2: TOTAL WAR
PC
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
EIND MAART 2011

SILENT HILL

Alleen al de naam 'Silent Hill' zorgt voor een rilling van naderend onheil over de ruggengraten van menig videogame veteraan. Ook Wouter heeft verschillende uren knieverslappende spanning meegemaakt in en om het dorpje waar je beter niet heen kunt gaan als je iets van emotionele bagage bezit. Zoals Murphy in Silent Hill: Downpour. Don't even go there, man!



Kijk maar uit voor die postbode. Dikke kans dat ie TNT in z'n tas heeft.

Het lijkt cliché, je zou zelfs kunnen denken dat ik het verzin, maar op de dag dat ik in Tsjechië aankwam was het zo verdomd mistig, dat Pyramid Head himself vlak voor m'n neus had kunnen staan zonder dat ik het door zou hebben.
Onze taxi, die van Praag naar Brno reed, brak zich een weg door het zwevende vocht en raasde over het mistroostige landschap als een op Travis afstormende Caliban. Terwijl ik naar buiten keek (voordat ik schaamteloos snurkend op de achterbank in slaap lazerde), concludeerde ik dat Tsjechië een land is waar de atmosfeer deprimerend en geheimzinnig is. Alsof iemand een grijs filter plus een onheilspellend muziekje onder en over de montage van je leven heeft gegooid. Een prima land om inspiratie voor een game als Silent Hill op te doen dus.
Helaas, toen 's avonds de Amerikanen eenmaal in ons verdomd luxe hotel aankwamen en we royaal gingen zuipen en eten, was er van een bedrukte sfeer geen sprake meer. De perfect gezette toon werd weggevaagd door Amerikaans 'dude'-geroep, Yankee nerdtalk en een fijne buzz in het hoofd dankzij de Tsjechische booze, waarvan me de naam even ontschoten is. Zelfs de mist was inmiddels weggetrokken.



Toch zou je in een horrorgame eerder een monstertruck verwachten...

> "SURVIVAL HORROR UIT DE HOOGTIJDAGEN VAN DE SERIE."

VOORPRET

Wakker worden in een kingsize bed in een hotelkamer waar meerdere sterren aan toegeschreven zijn, doet wonderen voor mijn ochtendhumeur, zo ontdekte ik de volgende dag weer eens.
De Silent Hill vibe was dan ook nog steeds niet teruggekeerd toen we in de bus plaatsnamen op weg naar Vatra Games, niet alleen omdat er een lekker zonnetje scheen dat zelfs het Tsjechische landschap wist op te vrolijken, maar ook omdat ik de lulmuts op had. Met een nog prikkelende hoeveelheid restalcohol in mijn bloed vroeg ik aan een dude van Game Informer waarom hun covers toch altijd lekten en wilde ik van een freelancer van EGM weten waarom de fuck hun blad een half jaar verdwenen was.
Wat enthousiaste geluiden van de gasten van Konami over Lords of Shadow later ('The best ending for a game ever, man!') en we kwamen aan bij Vatra Games, gevestigd in



Bij de escortservice had ie gevraagd om 'een beest in bed'.



MIJN GAMEDEBUUT

Of iemand van ons gamejourno's zin had om gemotioncaptured te worden? 'But of course!' riep ik als eerste. Ik had per slot van rekening ervaring met het dragen van zo'n strak, oranje-zwart pakje dankzij een bezoekje aan Guerrilla.
En dus ging ik samen met een dude van Game Informer een scène naspelen in een gevangenis, waarin mijn tegenspeler me laat struikelen terwijl ik nietsvermoedend met mijn dienblad vol voedsel door de kantine loop. Natuurlijk pik ik dat niet en ram ik de bastard z'n kop op de tafel, waarna er een ware opstand, een prison riot, zal plaatsvinden, iets dat we niet met z'n tweeën gecaptured hebben natuurlijk.
Niet alleen zal de game door deze Mafia 2-achtige switch van omgeving een stuk vetter worden, ook zal mijn optreden en m'n naam in de aftiteling Downpour een extra lading coolheid geven. Waar of niet?

DOWNPOUR

WOUTER OP HORRORTRIP NAAR TSJECHIË

SIDEQUESTS

Ja, we krijgen dus sidequests in Downpour, waarvan ik een kleine hint in de demonstratie te zien kreeg, maar niet meer dan Murphy die een papiertje of whatever vindt dat aanwijzingen geeft naar waar de opdracht zich vervolgt. En de grootste vraag is nog wel: wat is je beloning voor het bewandelen van deze zijpaadjes?
Silent Hill: Downpour is namelijk geen RPG, dus experience of extra wapens ga je niet krijgen. Maar wat is dan de buit? Zal het doen van sidequests leiden tot een beter einde van de game? Of zal de enige beloning bestaan uit wat meer achtergrondinfo en eventueel een paar achievements/trophies? Het is nog even vaag als Silent Hill zelf, en het zou zo maar kunnen dat de luitjes van Vatra er nog niets over kunnen vertellen omdat ze zelf ook niet weten wat ze er mee aan moeten...

een onopvallend kantoorgebouw in een buitenwijk van Brno dat we via de achterkant betraden.
Na een snelle rondleiding door het pand ("hier maken we een spel, hier ook, hier maken we het geluid van een spel") nam een Amerikaan van Konami plaats achter een 360 om te beginnen met het moment waarop we allemaal zaten te wachten: de eerste gameplaybeelden van de nieuwe Silent Hill... **spooky geluid van wind die langs de bomen giert**.

THE PRISONBUS CRASH

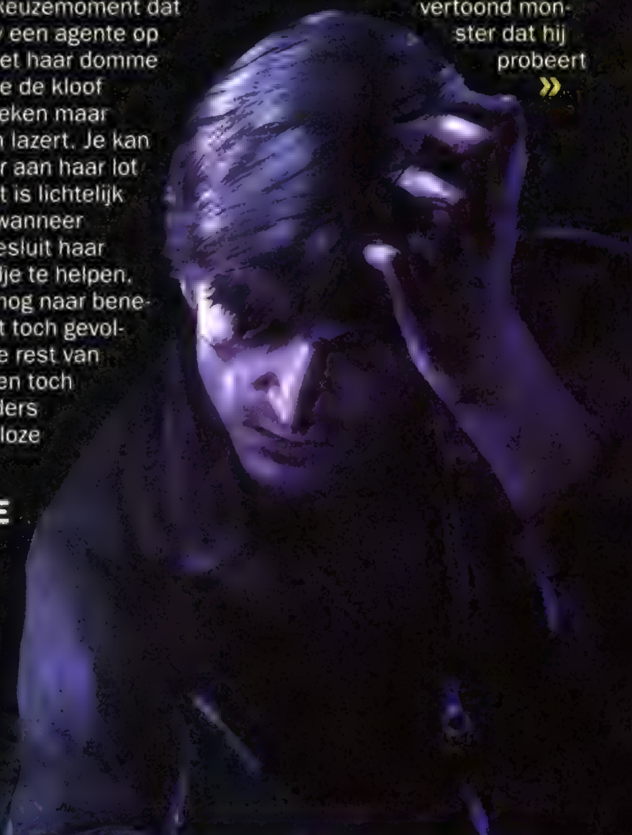
We zien hoofdpersoon Murphy zitten in een gevangenisbus (waardoor het enige wat we van hem weten, is dat hij de wet heeft overtreden), zo eentje waar elke Hollywood-schurk die van de ene naar de andere gevangenis wordt gebracht in vervoerd wordt. Zo eentje waarmee altijd wel iets mis gaat en zo ook deze keer. De schoolbus voor moordenaars en dieven crasht in de bossen, niet geheel toevallig vlakbij het dorpje we all know and love to hate.
De eerste setpiece van de game laat ons een omgevallen bus zien bij een watertje (met verdomd indrukwekkend reflecterend vocht erin) ergens in de grijze, deprimerende bossen vlakbij Silent Hill, een woud dat meteen op sterke wijze de bedrukte horror-suspense sfeer van de serie weet neer te zetten.
Murphy is vrij ongeschonden van het ongeluk weggekomen en op wonderbaarlijke wijze zijn z'n handboeien verdwenen.
De Konami-dude liet Murphy een paar rondjes om de bus heen lopen, terwijl hij, gehuld in een blauw gevangenispakje, een paar keer halfslachtig naar eventuele overlevenden roept. Niemand reageert en waar de fuck iedereen gebleven is, blijft (grotendeels) in het midden, want Murphy wordt verder de bossen ingestuurd.

ZAKLAMP... CHECK

De (nu ex-)gedetineerde verkent z'n omgeving en het zal niemand verbazen dat het eerste bruikbare object dat Murphy tegenkomt, een zaklantaarn is die ligt te glimmen in het maanlicht aan de andere kant van een smalle opening tussen de rotsen. Dit is de eerste aanwijzing dat we te maken hebben met een oldskool Silent Hill, eentje die teruggaat naar z'n eenvoudige, doch eng-tot-de-koude-botten roots. Of althans, een poging daartoe...
Wat minder trouw aan de oude school is het gameplay-element dat volgt als Murphy zo nodig naar de andere kant van een kloof wil. Want je weet hoe dat gaat in veel games: weinig kans dat er een lekker gladde, makkelijk te volgen snelweg tussen jou en je doel is gebouwd... ehm, tenzij het een racegame is natuurlijk.
Hoe dan ook, de enige manier om de kloof over te steken, is door op een omgevallen boomstam te balanceren, wat natuurlijk gepaard gaat met een evenwichtspelletje. Geen wereldschokkende toevoeging, maar wel vrij nieuw voor de SH-franchise.
Wat minder nieuw is, want we zagen het al eerder in Silent Hill: Homecoming, is het soort keuzemoment dat volgt nadat Murphy een agente op z'n dak krijgt die met haar domme kop via een richeltje de kloof probeert over te steken maar bijna naar beneden lazert. Je kan haar helpen of haar aan haar lot overlaten, maar het is lichtelijk teleurstellend dat wanneer de Konami-dude besluit haar -letterlijk- een handje te helpen, het arme wicht alsnog naar beneden flikkert. Zal het toch gevolgen hebben voor de rest van de game? We mogen toch hopen van wel, anders was het nogal een loze onderneming.

DREAMSCAPE

Als Murphy z'n barre tocht door de outskirts van Silent Hill vervolgt, komt hij een lichtelijk in de war zijnde postbode tegen die geheimzinnig raaskalt, stuit hij vervolgens op een enorme scheur in de weg (een vrij normale barrière in de wereld van SH) om uiteindelijk bij een restaurantje terecht te komen. In de keuken van deze typisch Amerikaanse diner vliegt de boel in de hens, waarna Murphy getransporteerd wordt naar die vreemde, roestige, industriële spacewereld die Silent Hill kenners al vaker bezocht hebben.
Dit parallelle universum is altijd een goed excuus voor de makers om de vaagheid op volle toeren te laten draaien, en dat is ook precies wat er dit keer gebeurt. Murphy wordt achtervolgd door een niet vertoond monster dat hij probeert »





In Silent Hill is nu zelfs een metro, schrijft Wouter... maar geen spits.



Dit is een van de puzzels in de game. Je moet alle stukjes van de gevangenisbus verzamelen. De collect-a-bus puzzel.



Typisch zo'n huis- tuin- en keuken horrortafereel.



Op allerlei verschillende plekken kun je wapens vinden. Hier heeft Murphy iets opgepakt dat vermoedelijk eigendom is geweest van een Tsjechische tandarts.

» af te schudden, hij moet rare puzzels oplossen die z'n omgeving op bizarre manieren doet veranderen en over het algemeen snap je geen flikker van wat er allemaal gebeurt. De trippende muziek, hoewel lichtelijk repetitief, neemt een loopje met je hersenen, de licht- en donkereffecten zijn even indrukwekkend als onvoorspelbaar en de omgeving is op een of andere bizarre wijze even onaards en herkenbaar als een fabriek uit je nachtmerries.
Dan, als de onbegrijpelijke puzzels opgelost zijn, valt de wereld uiteen in roestig as en is Murphy weer terug in de iets minder weirde, maar minstens zo onheilspellende wereld rondom Silent Hill.

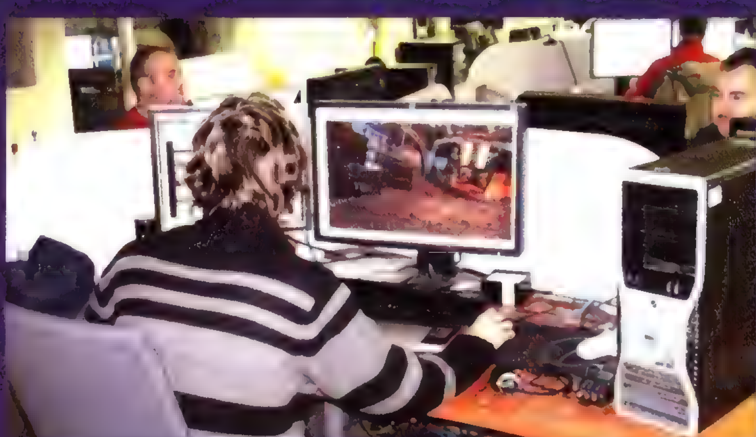
DE BIJLBOOGIE

Middels allerlei onhandige omwegen, via hekjes, achterdeuren en dankzij gevonden sleutels, bereikt Murphy een achteraf liggend erfje waar hij eindelijk, na zo'n drie kwartier spelen, z'n eerste vijand tegenkomt.
De spastische bitchfreak die hem op z'n nek springt, wordt niet aangekondigd met een cutscene, noch een spannend muziekje, ze is er gewoon plotseling. Murphy slaat haar van zich af, probeert haar dood te rammen met een stoel, faalt en vindt uiteindelijk een wat handigere brandweerbijl.
Opnieuw een element van de tijden van weleer: het feit dat je maar één wapen tegelijkertijd kan dragen en ik geen spoor van een inventory waargenomen heb.
Info over het verhaal, maps en hints voor puzzels worden opgeslagen in een journal, een hulpstuk dat vormgegeven is als, jawel, een gezellig, boekvormig naslagwerk maar voor de rest is het gewoon jij, Silent Hill, freaks en, als enige line of defence, huis-, tuin- en keuken wapens die door de wereld verspreid liggen.
Als je jezelf moet verdedigen, dan liggen er altijd wel een paar objecten in de buurt om mee om je heen te rammen, hoewel de mannen van Vatra Games ons verzekeren dat de aanwezigheid van wapens geen aankomende confrontaties zullen verraden.
De manier waarop Murphy om zich heen mept, symboliseert de logge, minimale besturing die de eerste delen van de serie kenmerkte. Het is survival horror zoals we die kennen uit de hoogtijdagen van de serie...

HET MYSTERIE VAN DE GONDEL

Het is een ingewikkelde constructie, maar Murphy had eerder op z'n zoektocht een kabelbaan gevonden, die hem ver over de in mist gehulde bergen kon brengen en waarvan hij de stroom al had ingeschakeld. Echter, voor hij vervoerd kon worden door het ding moest hij een ticket bemachtigen, dat hij dan ook op een tafel in dezelfde ruimte vond...
Zo leek het tenminste. De Konami-dude legde namelijk nauwelijks iets uit tijdens zijn speelsessie, en daarom snapte ik er geen flikker van waarom hij het kaartje niet gewoon gebruikte om een ritje met de gondel te maken. Het bleek dat het ticket dat hij gevonden had nodig was om.





TEAM SILENT BESTAAT NIET

Dankzij wat interviews met de knakkers van Konami en Vatra heb ik me meer kunnen verdiepen in de geschiedenis van Silent Hill, waardoor ik er achterkwam dat elk deel van de serie door een andere ontwikkelaar is gemaakt (op Silent Hill: Origins en Shattered Memories na, die zijn allebei door Quantic Group ontwikkeld).
Het befaamde Team Silent, dat volgens de fanboys deel één, drie en vier heeft gefixed, bestaat helemaal niet en is simpelweg een stel door Konami samengestelde in-house teams.
Bijna niemand van deze studio's heeft aan alle games gewerkt, behalve dan de componist Akira Yamaoka (die heeft zelfs voor de film gecomponeerd), maar die is kort geleden vertrokken bij Konami.
En dan nog een leuk feitje: Silent Hill 4: The Room zou in eerste instantie helemaal geen SH deel worden, maar een nieuwe survival horror franchise. Toen Konami echter geen heil zag in een uit het niets komende, verse IP, hebben ze er maar Silent Hill voor geplakt. Vandaar dat die game zo compleet anders is dan de overige titels.





Wouter's eerste reactie toen ie hoorde dat ie in december naar Brno in Tsjechië moest: Brrrr. No!

TSJECHIË 1.1: HOE GOOI JE EEN GRANAAT?

In de headquarters van Vatra Games ontmoette ik een paar interessante dudes. Lead Designer Marek Berka bijvoorbeeld, een voormalig bodyguard van een Russisch casino die vroeger op school leerde hoe je granaten moest gooien. Hij kwam er pas achter hoe vreemd deze lessen eigenlijk waren toen hij het er over had met z'n westerse Konami collega's uit Amerika.

Of Brian Gomez, design director, die het script schrijft voor Downpour en al aardig wat op z'n CV heeft staan. Hij werkte als game director voor games van bekende IP's zoals Buffy The Vampire Slayer en Evil Dead en was lead designer van Pandemic Studios in de tijd dat ze Full Spectrum Warrior maakten. Hij scheef ook, samen met Clive Barker, de basis voor de bovennatuurlijke FPS Jericho. Die game was inderdaad matig, maar met het concept was totaal niets mis...



Dit is niet leaddesigner Marek Berka en ook niet design director Brian Gomez. Wie het wel is? Onze sterfotograaf Wouter kon het zich niet meer herinneren...



Aan haar wijsvinger kun je zien dat het soms nagelbijtend spannend is.

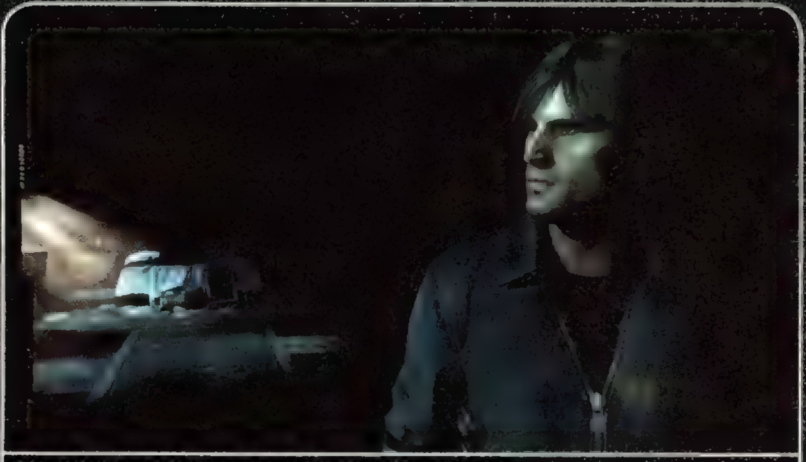
ongeveer twintig minuten verder in de demo, een minigame mee te spelen waarmee hij het daadwerkelijke kaartje voor de kabelcabine kon winnen.

Hmmmm, dat is niet eens game-logica te noemen, laat staan normale logica. Je zou haast denken dat de Tsjechische heren van Vatra zich verdiept hebben in wat Japanners logisch vinden.

De minigame waarmee de gondelticket te verdienen valt, is vormgegeven als een kermisattractie uit de jaren 'toen je opa 'm nog omhoog kreeg' en betreft een bak met balletjes en gaatjes erin die volloopt met water. Het is zaak de bak zo te bewegen dat het water de balletjes in de gaatjes duwt, een activiteit die niet veel moeilijker lijkt dan de gemiddelde lock pick uit een Fallout of Oblivion. Toch, als er meer van zulke kleine activiteitjes door de game verspreid liggen, dan zorgt dat waarschijnlijk voor een fijn supplement op de gameplay.

SILENT MOUNTAIN

Eindelijk, na veel gezoek, gedwaal en gepuzzel, en na een paar freakbitches de schedel ingehakt te hebben, mag Murphy in de gondel stappen. De 'lange' rit over de beboste bergen blijkt echter een verborgen laadscherm te zijn en op die manier heeft Vatra van Downpour een laadtijdloze aangelegenheid gemaakt; elke keer als er een nieuw gebied geladen moet worden (zoals in dit geval Silent Hill zelf), zal er een dergelijke onderbreking komen.



Hij leek het ongeluk gewoon aan te trekken. Murphy's law...

Ik dacht dat de demo, die inmiddels al een uur of anderhalf door tufte, na Murphy's arrival in Silent Hill wel afgelopen zou zijn, maar de Konami-dude wilde ons niet laten vertrekken zonder dat we een voorproefje zouden krijgen van de omvang van het griezeldorpje. SH is namelijk vele malen groter dan die zeven straatjes plus een kerkje en een schooltje uit de eerste delen, en heeft zelfs een metronetwerk om de reistijden te bekorten!

Met de beloofde sidequests erbij, zou je Downpour dus bijna een sandbox game kunnen noemen, iets wat dan weer totaal niet old skool is.

KLAUW VAN DE DOOD

Zonder de mist is Tsjechië ook gewoon maar een land. Een land in Oost-Europa, dat wel, en dus wonen er de nodige freaks, maar het blijven natuurlijk mensen. De kans dat er een monster met enorme knuisten die een chick uit z'n rug heeft groeien op me af komt stormen daar op het centrale plein in Brno, is verdomd klein. Toch kan ik me goed voorstellen dat Vatra Games liters inspiratie uit dat land kan zuigen, en niet alleen uit de vochtigheid van de mist.

Ik heb een stukje van die inspiratie teruggezien in de vibe van Downpour, die je onderdompelt in een wereld zo mistroostig dat je er acuut bipolair van wordt. Sfeer is één ding, maar omdat de gameplay zo ver teruggaat naar de eenvoud van de beginjaren van de survival horror, verwacht ik op z'n minst dat er zo met mijn verwachtingen gespeeld gaat worden, dat ik na het spelen van Downpour minimaal drie bypasses moet krijgen vanwege regelmatig terugkerende hartaanvallen. Want het is heel cool dat Silent Hill teruggaat naar z'n oorsprong, maar dan wil ik er ook weer het gevoel van krijgen dat de koude hand van de Dood me bij m'n ballen grijpt.

VERWACHTING

Downpour gebruikt de klassieke elementen van de Silent Hill serie en hoopt met dit minimalisme ons wederom in de broek te laten schijten. De enige vernieuwing lijkt tot nog toe de veel grotere, laadtijdloze omgeving, die opgevuld moet worden met uitstapjes buiten 'the beaten path' in de vorm van sidequests. De sfeer is in ieder geval wederom tastbaar creepy en de fans van het eerste uur zullen blij zijn met deze basale survival horror, maar werkt die oldskool griezelarij anno 2011 nog wel?

- \+ Free roaming-achtig exploreren in een enorm Silent Hill.
- \+ Sidequests.
- \+ Back to basic survival horror gameplay.
- − Back to basic survival horror gameplay.



WOUTER

SILENT HILL: DOWNPOUR
XBOX 360 / PS3
VATRA GAMES / KONAMI
Q4 2011



BODY

Na begin 2010 voor het eerst kennis met Bodycount te hebben gemaakt, werd het angstig stil rond de over-de-top shooter van Codemasters... tot we onverwacht uitgenodigd werden voor een hands-on sessie. Jan ging he-le-maal los.

Killzone 3, Homefront, Crysis 2, BulletStorm, Resistance 3, Operation Flashpoint: Red River, een nieuwe Call of Duty, Ghost Recon: Future Soldier, Brink, Duke Nukem Forever, F.E.A.R. 3, Rage... het moge duidelijk zijn; liefhebbers van first-person shooters zitten er in 2011 warmpjes bij. En dan moet Bodycount ook nog verschijnen, een shooter die in het moeras der vergetelheid leek weg te zakken... totdat Codemasters ons onlangs uitnodigde om een vroege versie van de game te komen spelen.

FUN WITH A GUN

Voor diegenen die Bodycount door recente ontwikkelingen eigenlijk al een beetje hadden afgeschreven (te lang niks van gehoord, een paar kopstukken van het ontwikkelteam opgestapt), think again. Codemasters doet met Bodycount wat sommige ontwikkelaars af en toe een beetje dreigen te vergeten: het uitbundige plezier voorop stellen. Hier geen realistische portrettering van oorlog, dramatische verhaalwendingen of verwijzingen naar bestaande conflicten. Nee, Bodycount draait om zware, overdreven krachtige, wapens waarmee je iedereen en alles aan gort knalt onder het motto: 'fun with a gun', zoals de makers dat noemen.

"EEN GRANDIOZE, DOLDWAZE SCHIETTENT."

De game neemt zichzelf niet al te serieus. Het is meer Duke Nukem Forever en BulletStorm dan Medal of Honor, Call of Duty of Homefront dus.

BLAUWE ORBS

Je zou Bodycount een arcade shooter kunnen noemen, maar dan niet met domme, lompe vijanden die slechts als rennende schietschijven dienen. Natuurlijk is er voetvolk, de 'grunts' genaamd, dat niet bijster slim opereert en in hun adrenalinerush het vege lijf maar wat graag opoffert om jou van een extra lichaamsopening te voorzien.
Maar wat te denken van Medics die neergeschoten vijanden oplappen zodat schijnbaar uitgeschakelde tegenstanders een tweede leven krijgen? Of de Scavengers die de Blauwe Intel Orbs weggraaien, voordat jij ze kunt oppakken?
blauwe Intel Orbs? Jawel, iedere keer als je een vijand neerknalt, dropt hij ammo en intel orbs. Die laatste zweven naar je toe als je er langs rent, de ammo orbs moet je zelf gaan halen.
Met die intel orbs kun je vier zaken (onder andere armor en air support) upgraden via de Operative Support Button. En ieder van de vier skills kun je tot drie levels uitbouwen.
Hoe meer intel, hoe sneller de support in kwestie zich vult. Echter, er komt een

WAT IS HET DOEL?

Wie de meest recente CGI trailer van Bodycount heeft gecheckt, kon zien dat er overal op aarde hypermoderne torens uit de grond verrijzen, niet geheel toevallig in de oorlogsgebieden waar The Network jou ook naar toe stuurt.
Deze torens horen bij een mysterieuze, cult-achtige club genaamd The Target. Leden van deze technologisch zeer geavanceerde groep dragen strakke zwarte pakjes en dito helmen en bedienen zich van zeer modern (laser?)wapentuig. Het moge duidelijk zijn dat je vaak met deze sterke vijand te maken zult krijgen.



Ik wacht al vijftien jaar op een screen dat zo'n gast ook schrikt als de hele boel op vijf meter afstand explodeert.



Tja, je kunt de boel niet blijven ontkennen natuurlijk.



Ik zag die hekken... die borden met 'Danger' en dat doodshoofd... en ik las automatisch BELASTING AREA.

COUNT

JAN KNALT ALLES AAN GORT!



strategische keuze bij kijken. Want wanneer zet je bijvoorbeeld de air support - die praktisch iedereen in de omgeving (en de omgeving erbij) uitschakelt - precies in?
Armor support is ook erg handig om de simpele reden dat je dan veel meer kogels kunt opvangen. Met name in multiplayer gaat dit venijnige taferelen opleveren. Upgrade deze maximaal en je kunt door dunne muren heen rennen en nietsvermoedende tegenstanders neerhalen met een vernederende knife kill.
De intel orbs werken dus zowel in singleplayer als multiplayer waarbij je extra punten krijgt voor vette kills. Hoe beter en mooier de kill, hoe meer punten de orbs waard zijn, en hoe sneller je dus kunt upgraden.

GEEN GRIJS-BRUIN

De makers achter Bodycount zijn grote fans van shooters maar tegelijkertijd stoorden ze zich een beetje aan het feit dat alle schietspellen uiterlijk op elkaar lijken met hun dominante grijs en bruin tinten.
Zo niet in Bodycount dat in drie acts is ingedeeld waarbij iedere actie steeds een hoofdkleur kent waarop in de levels daarbinnen gevarieerd wordt. In Bodycount zullen de kleuren geel, blauwgroen en oranje de boventoon voeren.



Deze stoere gasten met die dynamietstaven om hun been zijn echt bikkelhard. Je kunt ze dan ook beter geen dynamietjes noemen...

TACTISCHE VERNIELING

En dan is er natuurlijk de prachtige destructie, die Codemasters zelf 'shredding' noemt. De levels en de omgevingen uit elkaar zien scheuren is een waar genot om naar te kijken, al wordt het nooit zo over de top als in Just Cause 2 of Mercenaries 2 waar je complete gebouwen opblaast die vervolgens in een stofwolk wegzakken in de grond. De destructie is hier iets meer down to earth, al kun je wel degelijk als een malle huishouden.
Als het niet van dik metaal of gehard cement is, kun je het aan flinters knallen, al blijven er altijd wel wat steunbalken en delen van muren staan. Je kunt je echter compleet uitleven op deuren, ramen, gipsen wandjes, spaanplaten, triplexplaten en wat dies meer zij...
En het is niet alleen leuk om naar te kijken, het is geïntegreerd in de totale gameplay. Knal de cover van een vijand weg en hij is beter te raken, maar andersom zullen je tegenstanders hetzelfde trachten te doen. Daarbij kun je wel als een malle alle muren, deuren en ramen kapot gaan knallen, maar wie weet heb je die cover straks zelf nog nodig.
Toch is het erg vermakelijk om een vijand in een nabijgelegen kamer te spotten en in plaats van om te lopen, met een shotgun een gat in de muur te schieten en de tegenstander ineens uit te schakelen. Daarnaast is het mogelijk kleinere gaten in muren en deuren te maken, waardoor je met je silenced gun bad guys af kunt schieten.
Neem daarbij de redelijk open opzet van de levels (semi-lineair zo je wilt), en je kunt Bodycount zonder meer betitelen als een grandioze, doldwaze schiettent.



VERWACHTING

Het 'fun with a gun' principe van Bodycount bezorgde me een hele dikke grijns op mijn gezicht. Mijn handen jeuken...

- + Liefde voor guns.
- + Destructie met een vleugje tactiek.
- + Over de top actie met een dikke knipoog.
- − Blijft Bodycount overeind te midden van de moordende concurrentie?



JAN

BODYCOUNT
PS3 / XBOX 360
CODEMASTERS
ZOMER 2011

DUNGEON

In een tijdperk waarin RPG's wondertjes der gametechnologie zijn die minstens honderd uur aan puur plezier bieden, waarin de ene filmische epicness de andere opvolgt en de actie immer stoerder wordt, komt Obsidian met Dungeon Siege III: een top down kerkerkruiper die nou niet bepaald de rand snijdt... Wouter hoopte in Parijs het antwoord te kunnen vinden op de brandende vraag: waarom zou je dit in godsnaam willen spelen?



In het RPG genre neemt Dungeon Siege een vrij onopvallende plek in. De serie is een beetje de Starship Troopers onder de sciencefiction films, de Donatello onder de Turtles, wat Beast voor de X-Men is: zeker niet verkeerd, maar er zijn weinigen die zichzelf 'Dungeon Siege fanboy' zullen noemen.
'Voor de fijnproevers' is te veel credit, want Dungeon Siege blijft vrij simpel vermaak, helemaal binnen een genre waarin je je moeder kan nabouwen als main character en een verhaal op vijfentwintig verschillende manier kan eindigen. Vermaak is het echter zeker en hoewel de serie nooit Diablo hoogten heeft weten te bereiken, terwijl het qua gameplay veel weg heeft van de toppers van Blizzard, heb je er in de vorige twee delen plus expansions al heel wat uurtjes dungeon kunnen crawlen.

"IT'S ALL ABOUT THE LOOT, BABY."

VERVOLG NODIG?

En daar komen dus weer wat uren bij, met dank aan niemand minder dan Obsidian Entertainment, de mannen die er bekend om staan vervolgen te maken op bekende RPG-franchises. Dankzij hen hebben we Neverwinter Nights 2, Star Wars: Knights of the Old Republic 2 en Fallout: New Vegas, mogen spelen. Sequels die zeker niet slecht waren, hoewel ze stuk voor stuk onderdeden voor het origineel.
Als het verleden ook maar een beetje garant staat voor de toekomst, dan wordt Dungeon Siege III dus een prima vervolg waar niemand z'n ballen van zullen exploderen en de wereld gewoon van om z'n as zal blijven draaien. Onopvallend dus. Maar voordat ik dit concludeer, zal ik eerst even naar de feiten kijken.





Tja, hij had kunnen weten waar ie uitkwam. Je moet immers nooit de brandtrap gebruiken.

THE RULE IS OVER

Dungeon Siege ging nooit écht om het verhaal, wat vrij ongewoon is voor een RPG, en mede daarom krijgt Obsidian volledig vrijspel wat betreft de storyline voor deel 3. Het speelt zich nog wel af in het Koninkrijk Ehb maar draait dit keer om de 10th Legion, een stel ridderachtige toppers dat die handel daar onder controle heeft. Totdat er een of andere koning de pijp uitgaat en het volk zich verzet tegen de weledele heren heerschers.
Een dame genaamd, vergeef me als ik het fout heb, Jeyne Kassynder vindt het wel mooi geweest met de rulerarij van de 10th Legion en hakt het hele zooitje grotendeels in de pan.
De hoofdpersoon van de game (je kunt niet kiezen tussen klassen, maar - totnogtoe - alleen tussen een mannetje en een vrouwtje die beiden een klasse representeren) is een van de laatste Legion knakkers die op pad gaat om het complot tegen hem en de zijnen te ontrafelen...

KNAPPER VAN AFSTAND

Dungeon Siege III wordt ook gelanceerd op de consoles, sterker nog, tijdens mijn bezoekje aan de headquarters van Eidos in Parijs was de PC-versie niet eens speelbaar vanwege 'technical difficulties'. Dus bestuur ik mijn dappere Legion held met de 360-controller, waardoor ik dus niet aan het point and clicken ben, maar gewoon directe controle heb.
Ik kan kiezen tussen de bekende schuin van boven view of een semi third-person aangezicht, maar de graphics zijn nét niet mooi genoeg om van die laatste gebruik te maken. De wereld lijkt van een afstandje lekker vers, maar van al te dichtbij wordt die illusie (een piepklein beetje) teniet gedaan.
Gewoon vanaf een eindje in de lucht naar beneden kijken dus, waardoor je een leuk wereldje te zien krijgt met wat fijne details en een veilig, onopvallend stijltje.

HACK, SLASH, LEVEL UP

Ondanks dat ik grafisch allerminst door de muur geblazen werd, speelt

GET YOUR GENRES STRAIGHT!

Oké, Dungeon Siege is geen honderd procent RPG maar wordt door de liefhebbers beschouwd als een dungeon crawler, net zoals bijvoorbeeld Torchlight en Untold Legends. Wat dat betreft zou je kunnen zeggen dat de game weinig concurrentie heeft (op de third-person RPG Hunted: The Demon's Forge na), maar dat komt simpelweg omdat dit genre praktisch uitgestorven is en pas weer tot leven komt als Diablo III eindelijk het levenslicht ziet.
Ben je een groot fan van dit specifieke subgenre, dan zou ik me alvast op Dungeon Siege III gaan verheugen. Hou je echter, net als ik, meer van RPG's in het algemeen, dan heb je volgend jaar betere dingen te doen.

N SIEGE III



CO-OP LOOTEN

Ja, het is cliché om een kadertje aan de co-op mode te wijden, maar het moet nog wel even gemeld worden dat ie er is, dat je je geloote items kan delen met je partner en dat er qua drop in, drop out of uitwisselen van savegames nog weinig bekendgemaakt is. Ik reken op een Borderlands-achtig model.



Deze lantaarns zijn weer helemaal hip. Bij IKEA koop je ze onder de naam GÄLG.

WOUTER KRUIPT IN KERKERS

de game niet minder dan lekker. Mijn character kan er met behulp van twee stances, tweehandig zwaard en kort zwaard met schild, flink op los hakken.
Er is nog iets met een focus bar en een ander geel balkje die het een en ander met je specials te maken hebben, maar dat was het vaagste systeem dat ik ooit iemand heb horen uitleggen, dus daar zal ik verder niet over uitweiden. Zelfs mijn Belgische collegae konden er geen lul aan vast knopen (dank aan @bigjoerambo), dus laten we het er maar op houden dat het de gameplay enigszins verdiept.
Als je genoeg upgeleveld bent, dan zit er aan zowel de X, Y als de B knop een move of spell gekoppeld, die elk twee branches met upgrades hebben. Slash nr. 1 kan dus de richting op van meer schade of je besluit hem een zooi extra impact te geven waardoor de knockdown vergroot wordt. Combinaties van beide zijn ook mogelijk, maar ik ga er van uit dat je dan de laatste upgrade van elke branch niet zult kunnen bereiken. Het moet natuurlijk wel onopvallend blijven dat het geen flikker uitmaakt welke keuze je maakt. Je kan je Legion poppeke daarnaast op een nog wat algemenere manier oppompen, maar in level stijgen is niet het belangrijkste in Dungeon Siege...



GOOISCHE HOER

It's all about the loot, baby. In de anderhalf uur durende demonstratie die ik kreeg, werd er al zoveel armor in mijn bodemloze inventory gedropt dat ik minstens een minuut of twintig pauldrons, boots en chestpieces heb lopen passen als een Gooische hoer tijdens een rondje P.C. Hooftstraat.
Verslavende shit, maar het is een beetje verontrustend dat dit zo'n beetje het enige selling point van de game lijkt te zijn.
Ja, er zijn de keuzemomenten zoals we die uit BioWare games kennen, maar je lult tegen lijken van NPC's die nog geen vinger bewegen om hun woorden te benadrukken.
Ja, je hebt sidequests, maar de over all gameplay komt toch telkens neer op het eindeloos neermaaien van beesten en bandieten, gevolgd door een onopvallend eindbaasje.

KANSLOOS

Dungeon Siege III speelt prima en het zal absoluut een hoog 'guilty pleasure' verslavingsgehalte hebben dankzij de lekkere looterij, maar het zal moeten opboksen tegen Dragon Age II, The Witcher: Assassins of Kings en Hunted: Demon's Forge... een nu al kansloze strijd.
Ik heb een tip voor het gamepie: probeer zo onopvallend mogelijk langs ze te sneaken, misschien maak je dan nog een kans... ✪



VERWACHTING

Een fijn RPG'tje en misschien een prima snack tussen het spelen van Dragon Age II en The Elder Scrolls V door, maar het zal al verteerd zijn vóórdat het contact maakt met je maagzuur.

- ⊕ Looten totdat je een kilo of 6000 weegt.
- ⊕ Lekkere, simpele gameplay.
- ⊕ Eindelijk weer eens een dungeon crawler!
- ⊖ Lijken van NPC's.
- ⊖ Het vist deels in dezelfde vijver als al die andere RPG-toppers, en zal waarschijnlijk niet de grootste vissen binnenhengelen.



WOUTER

DUNGEON SIEGE III
PS3 / XBOX 360 / PC
OBSIDIAN ENTERTAINMENT / SQUARE-ENIX / BIG BEN INTERACT.
Q1 2011

DC UNIVERS

Zoals iedereen weet, loopt Jeroen hard. Of het nou dertig graden is of dik onder nul; vrijwel dagelijks kun je hem in z'n fluorescerend pakje voorbij zien rennen. En dat maakt Jeroen natuurlijk de meest geschikte man om zich ook op het wereldwijde web in spandex te hullen.


Kolere, die mummie is eng! Zal wel een schoonmummie wezen...

Ik begon DC Universe Online (DCUO) een beetje lui. Zo stak ik vrijwel geen tijd in het 'creëer je superheld' onderdeel en dat was niet slim want je kunt heel wat toffe personages in elkaar sleutelen.
Toch vond ik het wel een beetje vreemd, zo'n game waarin iedere speler een superheld speelt. Het verhaal achter DC Universe Online maakt echter duidelijk hoe een en ander in elkaar steekt.

DE WERELD IS GEDOEMD

Terwijl de superhelden en superschurken op aarde met elkaar in gevecht zijn, heeft Brainiac gedurende die lange periode steeds hele kleine beetjes superkracht van zowel de schurken als de helden af lopen tappen en opgeslagen in zijn schip. Wanneer Lex Luthor, Superman the final blow toebrengt, valt Brainiac met zijn hele armada aan.
Niemand van de helden en schurken overleeft de aanval van Brainiac en de aarde is gedoemd. Hoewel niemand... Lex Luthor trotseert de aanval wel en besluit terug in de tijd te reizen om de hedendaagse superhelden en schurken te informeren over het onheil dat hen boven het hoofd hangt.
Nu weet de heer Luthor ook wel dat de superhelden niet zijn opgewassen tegen de eenheden van Brainiac en daarom heeft hij een plannetje gesmeed. Alle superkrachten die Brainiac heeft opgesnoept, heeft Lex Luthor in zogenaamde Exobytes opgeslagen en meegenomen. Deze Exobytes zijn minuscuul kleine wezentjes die ervoor zorgen dat normale mensen ook superhelden krachten krijgen. Op deze manier heeft de aarde dus een heel leger aan superhelden (Metahumans genaamd) rondlopen die de aanval van Brainiac de kop in moeten drukken.
De échte supers, zoals The Joker, Batman, The Flash en Circe begraven de strijdbijl en besluiten om samen de Metahumans op te leiden, en daar begint het dus voor jou als speler.
Kies een mentor, superhelden krachten, je wapens... en duik in de wereld van DC Universe Online!



DC OP PU TV
Meer weten over DC Universe Online?
Surf dan effe heel rap naar PU.NL/DCUNIVERSE.

CREATE A HERO

Iedere MMO begint met het in elkaar zetten van je held, zo ook DCUO. Zoals ik al vertelde, had ik aanvankelijk totaal geen aandacht geschonken aan mijn personage, maar na een paar uurtjes spelen besloot ik toch maar om mijn haastig in elkaar geflanste held te vervangen door een nieuwe.
Nu heb je heel wat keuzes als het gaat om het samenstellen van je personage, maar ze zijn weinig verrassend. Je hebt klassen die voor healing zorgen, de zogenaamde tankers met hoge defence en ga zo maar door. Je kunt echter genoeg variëren, zodat je altijd wel een uniek personage kunt maken waar je tevreden over bent.
Zo sleutelde deze jongen een klein meisje in elkaar dat nature-powers hanteerde, waardoor ze niet alleen een healing-ability had maar ook nog kon shape-shiften. Daarbij gaf ik haar een pijl en boog als wapen waarmee ze van een afstand nog een beetje kont kon schoppen en heb ik haar de speed-ability van The Flash gegeven zodat ze zich retesnel uit de voeten kon maken.
Maar het grootste plezier zit hem toch wel in het maken van je pakkie, want daar kun je redelijk ver mee gaan. Daarnaast verdien je tijdens de game, afhankelijk van de superheld of superschurk die je als je mentor hebt gekozen, nieuwe armor. Deze hebben niet alleen invloed op je stats maar ook op hoe je er uit komt te zien. En er zijn, zoals dat hoort, ook hele unieke armors te vinden. Bijvoorbeeld eentje van Batman of Robin. Genoeg dus voor de MMO nerd om te ontdekken.

GEEN SCORE?
Wanneer je deze tekst onder ogen krijgt, ligt DCUO al lang en breed in de winkel. Je zou kunnen zeggen dat de PU wel effe een reviewtje had kunnen schrijven, toch?
Nou, dat had op zich ook wel gekund, ware het niet dat we hier met een MMO te maken hebben, en zoals je ongetwijfeld weet, vergt het spelen en uitpluizen van de mogelijkheden van een MMO nogal wat tijd.
Op de review zul je dan ook nog een maandje moeten wachten of... www.pu.nl goed in de gaten houden.




Die gasten rechtsonder worden gehaat in modewinkels. Moet je je ook voorstellen dat ze bij jou effe kleren gaan passen...

SE ONLINE





DOKKEN!

Op internet wordt nogal geklaagd over het maandelijkse prijskaartje dat aan DC Online hangt. ik vind dat ronduit onzinnig. World of Warcraft kost je maandelijks ongeveer 13 Euro en daar kraait geen haan naar. Tja, de PS3 gamer is natuurlijk niet gewend om te betalen voor zijn online gamegenot. Maar bedenk dat wanneer je een MMO gaat spelen, waar servers onderhouden moeten worden en waar mensen blijvend aan zitten sleutelen, het niet zo raar is daar een klein bedrag voor neer te moeten tellen.
Bij DCUO zijn, als je de game koopt, de eerste dertig dagen online gratis en moet je na die (proef)periode maandelijks gaan betalen; een normale gang van zaken dus bij MMO's.
Voor het succes van DCUO valt echter te vrezen wanneer dit soort negatieve sentimenten de boventoon blijven voeren.

SAME OLD

In grote lijnen biedt DCUO weinig anders dan je gewend bent van een MMO. Het is missies aangaan, XP verzamelen, tegenstanders kapotmaken en nog meer XP verzamelen. Op deze manier level je en kun je punten verdelen om nieuwe skills en powers vrij te spelen. Je groeit in je mogelijkheden en wordt op deze wijze steeds beter en sterker.
Er is echter één groot verschil met de genregenoten en dat zit 'm in de combat. Veel MMO's hebben een vechtsysteem waarbij je locked op een tegenstander en door een icoontje aan te klikken, voert je personage op het scherm een move uit. Daarbij maakt het niet uit hoe en of je tegenstander wegloopt want je zult hem sowieso raken.

> "IN GROTE LIJNEN ALLES WAT JE GEWEND BENT VAN EEN MMO."

In DC Universe Online ligt dat anders. Men heeft een heus combatsysteem ingevoerd waarbij je kunt blocken én ontwijken. Daarbij hebben personages met bijvoorbeeld martial arts als gevechtstechniek ook nog eens de mogelijkheid om combo's in te zetten (mits vrijgespeeld). Deze combo's zijn voornamelijk met één enkele knop te voltooien en dus niet heel moeilijk te masteren, maar wel bijzonder gevarieerd.



Het komt dus echt neer op ontwijken, blocken en moves proberen te onderbreken en je tegenstanders te stunnen. Simpelweg button bashen heeft dan ook vrij weinig zin, omdat je moet anticiperen op de moves van je tegenstander.
Het is nog te vroeg om een oordeel te geven, zeker omdat in de bèta die ik speelde nog heel wat zaken niet actief waren (zoals weather powers bijvoorbeeld) en de level cap op 20 was gezet.
Het antwoord op de vraag of deze MMO op de console kan overleven, moet ik dus nog even schuldig blijven.



VERWACHTING

Als deze game iets teweeg kan brengen in het MMO genre zal dat zijn vanwege het afwijkende vechtsysteem. Verder is het allemaal redelijk voor de hand liggend.

- + MMO met superhelden!
- + Super vette mogelijkheden.
- − Console gamers willen niet betalen voor een MMO.
- − Hoe lang kan deze MMO blijven boeien?



JAN

DC UNIVERSE ONLINE
PC / PS3
SONY ONLINE ENTERTAINMENT / SCEB
OUT NOW

POKÉMON BL

Oef en zucht, alweer twee nieuwe kleuren Pokémon, wat een uitmelkerij! Oh, wacht even, volgens wijsneus Jurjen zijn zwart en wit feitelijk geen kleuren. En volgens hem zijn deze twee versies van hetzelfde spel ook geen uitmelkerij, aangezien ze nu echt volop vernieuwing bieden. Nou Jurjen, we zijn benieuwd.



Dit zijn vermoedelijk de hondjes van Snorlax.

Laten we zeggen dat Pokémon bij uitstek geschikt is voor een jongen van elf. Dan werden de eerste Pokémon games in Nederland in 1999 gespeeld door jongens die nu dus drieëntwintig zijn.
Misschien ben jij wel zo'n jongen, die ooit fanatiek is begonnen aan zijn loopbaan als Pokémon Trainer maar ergens onderweg is afgehaakt. Bijvoorbeeld toen je meisjes interessanter begon te vinden dan Pikachu, en dus toch dat Pokémon dekbed maar eens door iets in effen rood ging vervangen. Of misschien ben je wel zo'n jongen die, net als ik, stug alle Pokémon games is blijven volgen en spelen, en moet je sociale leven nog beginnen.
Feit is dat Pokémon meer dan een rage is gebleken, en al twaalf jaar een voorname rol speelt in het roerige leven van menig adolescent.

MEGASUCCES

In Japan is de serie in 1995 begonnen, en dus al zestien jaar oud, maar ook daar zijn ze nog niet op Pokémon uitgekeken. Zoveel werd wel duidelijk bij de lancering van Pokémon Black & White, in september 2010.
Een maand voor de release was de game meer dan een miljoen keer besteld. Black & White werd door gamesblad Famitsu met een perfecte score van 40/40 beoordeeld. Twee dagen na de release was de game al 2,6 miljoen keer over de toonbank gegaan. Dat zijn drie nieuwe records voor de serie in Japan.
Een deel van het megasucces van Pokémon Black & White kan worden verklaard door de hype die in Japan vanaf januari 2010 kundig werd opgebouwd middels het druppelsgewijs lekken van nieuwtjes via tv, bioscoop, strips, magazines en internet.

> "DIE NIEUWE POKÉMON ZIJN LEUK."

Een ander deel kan worden verklaard door de blijvende kracht van de Pokémon formule.
Maar waarschijnlijk doet de game het vooral zo opmerkelijk goed doordat er eindelijk weer eens wat grote vernieuwingen in worden doorgevoerd.

ISSHU

Dit keer speel je niet met een klein jochie maar kun je in het begin kiezen uit twee wat oudere hoofdrolspelers (al zie je het verschil alleen in close-ups).
Je verplaatst je knul of meid door de op New York gebaseerde Isshu-regio, inclusief hoge torens, lange bruggen en typisch Amerikaanse rivalen.
Doordat de camera in die omgevingen soms helemaal om je personage heen draait en naar hartenlust inzoomt en uitzoomt, voelt de game nog meer dan de voorgangers als een 3D-spel, al blijft de vormgeving grotendeels bestaan uit 2D-sprites. De omgevingen zijn minder eentonig dan in eerdere delen. Ze bevatten veel kleine animaties en sfeervolle

PAS OP VOOR DE TEMPELIERS!

Black & White begint met een behoorlijk episch filmpje waarin je mysterieuze tegenstander N wordt gekroond tot leider van Team Plasma, een geheim genootschap dat aan de tempeliers doet denken.
Het is de start van een verhaal dat een tikje heftiger en volwassener wordt dan we van de Pokémon reeks gewend zijn.



OP WEG NAAR DREAM WORLD

Een heel nieuw aspect van je Pokémon beleving is de Dream World op internet. Je kunt je Pokémon uit Black & White via de Wi-Fi Connection naar deze site sturen.
In Dream World valt van alles te beleven, maar het meest interessant is toch wel dat je er speciale Berry's, Items en Pokémon kunt scoren, om die weer terug naar je spel te sturen.





In Frankrijk zijn ze helemaal gek met die Pokémon shit. Er gaan daar al stemmen op om de hoogste berg in Frankrijk om te dopen tot Poké Mont Blanc.

ACK & WHITE

JURJEN ZIET GENOEG NIEUWS



details, die met de seizoenen mee veranderen. De wisselende seizoenen zijn ook van invloed op je toegang tot bepaalde gebieden en de Pokémon die je kunt vangen. En die 'Pokémon die je kunt vangen', daarin schuilt de radicaalste vernieuwing die met Black & White wordt doorgevoerd.

GEEN PIKACHU

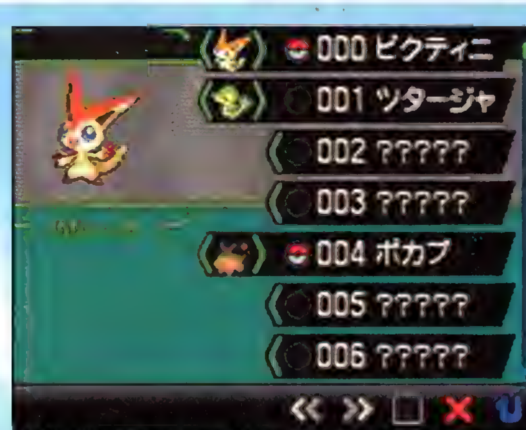
Verwacht in Black & White geen Pikachu. Geen Houndoom. Geen Arceus. Je komt zelfs geen enkele bekende Pokémon tegen in de Isshu-regio. In plaats daarvan kun je uitzien naar 156 geheel nieuwe Pokémon.
Een gewaagde keuze die mij persoonlijk uitstekend bevalt. Aangezien de verzameling in de vorige generaties, met zo'n vijfhonderd vangbare Pokémon en al die legendarische superwezens, toch al een beetje uit de klauwen begon te lopen.
En de nieuwe Pokémon zijn leuuuuk! Zelf ben ik bijvoorbeeld al behoorlijk verknocht aan mijn starter Mijumaru, een schattige zeeotter-Pokémon die constant kijkt alsof hij zit te poepen, en de nóg schattigere electrozebra Shimama (genoemde namen zijn Japans, ze worden t.z.t. natuurlijk nog vervangen door Engelse namen).
Deze schatjes worden aangevuld met stoerdere exemplaren als de duistere vos Zoroark, de machtige arend Wooguru en de legendarische zwarte Zekrom en witte Reshiram. Als je de game eenmaal hebt uitgespeeld, kun je trouwens alsnog Pikachu en andere vertrouwde beestjes uit je oudere spellen importeren.

ROTATIE-GEVECHTEN

Naast de esthetische vernieuwingen en nieuwe Pokémon, zijn er gelukkig ook enkele vernieuwingen van speltechnische aard doorgevoerd.
Zo kun je dit keer genieten van wat meer strategische diepgang in drie-tegen-drie gevechten, waarin de gekozen volgorde van je Pokémon bepaalt welke tegenstanders ze kunnen aanvallen.
Ook nieuw zijn de rotatiegevechten, wat je zou kunnen zien als één-tegen-één gevechten waarin je de Pokémon in de vechtende positie kunt wisselen (zonder een beurt te verliezen) met twee andere Pokémon.
Verder zijn er wat extra uitdagingen toegevoegd, die eigenlijk variaties zijn op die uit eerdere spellen. De Pokémon Contests zijn bijvoorbeeld Pokémon Musicals geworden, en in plaats van Towers en Frontiers vind je nu veel rivaliserende trainers in de Battle Sewers en aan boord van het cruiseschip Royal Isshu.
In grote lijnen blijft de game echter hetzelfde spelen als je van al die vorige delen bent gewend.

MILJOENEN MENSEN

De vijfde generatie Pokémon bereikt in de lente van 2011 Europa met Black & White, een game die alles mee heeft om ook bij ons een van de best verkopende Pokémon games te worden. Wat betekent dat dit waarschijnlijk een van de best verkopende videogames ooit zal worden. Groter dan Wii Fit, groter dan Call of Duty, groter dan Grand Theft Auto.
Wie zijn die miljoenen mensen die de game gaan aanschaffen? Natuurlijk de mensen die trouw alle hoofddelen in de Pokémon-serie zijn blijven kopen. Maar naar ik vermoed ook de jongens die ergens onderweg zijn afgehaakt, ondertussen vaste verkering hebben, en wel weer eens wat van die oude magie willen herbeleven.
Het vrolijkst word ik als ik denk aan al die jongens die in 2011 elf jaar oud zijn, want voor hen is dit natuurlijk het ultieme spel om hun carrière als Pokémon Trainer mee te beginnen!



Al die cijfertjes met vraagtekens erachter doen me denken aan mijn wiskunde proefwerken vroeger op het Pokémontessori.



Het is niet alleen de houding die aan Nina Brink doet denken...



VERWACHTING



JURJEN

POKÉMON BLACK & WHITE
DS
GAME FREAK / NINTENDO
Q2 2011



BOSE®
Better sound through research®
*En een uit het zicht te plaatsen Acoustimass®-module
Bose® SoundDock® digital music systems
Bose® multimedia luidsprekersystemen
Bose® audio hoofdtelefoons



JANUARI

WK	52	01	02	03	04	05
M		3	10	17	24	31
D		4	11	18	25	
W		5	12	19	26	
D		6	13	20	27	
V		7	14	21	28	
Z	1	8	15	22	29	
Z	2	9	16	23	30	

PU #206

FEBRUARI

WK	05	06	07	08	09
M		7	14	21	28
D	1	8	15	22	
W	2	9	16	23	
D	3	10	17	24	
V	4	11	18	25	
Z	5	12	19	26	
Z	6	13	20	27	

PU #207

MAART

WK	09	10	11	12	13
M		7	14	21	28
D	1	8	15	22	29
W	2	9	16	23	30
D	3	10	17	24	31
V	4	11	18	25	
Z	5	12	19	26	
Z	6	13	20	27	

PU #208

APRIL

WK	13	14	15	16	17
M		4	11	18	25
D		5	12	19	26
W		6	13	20	27
D		7	14	21	28
V	1	8	15	22	29
Z	2	9	16	23	30
Z	3	10	17	24	

PU #209

MEI

WK	17	18	19	20	21	22
M		2	9	16	23	30
D		3	10	17	24	31
W		4	11	18	25	
D		5	12	19	26	
V		6	13	20	27	
Z		7	14	21	28	
Z	1	8	15	22	29	

PU #210

JUNI

WK	22	23	24	25	26
M		6	13	20	27
D		7	14	21	28
W	1	8	15	22	29
D	2	9	16	23	30
V	3	10	17	24	
Z	4	11	18	25	
Z	5	12	19	26	

PU #211



JULI					
WK	26	27	28	29	30
M		4	11	18	25
D		5	12	19	26
W		6	13	20	27
D		7	14	21	28
V	1	8	15	22	29
Z	2	9	16	23	30
Z	3	10	17	24	31

PU #212

AUGUSTUS					
WK	31	32	33	34	35
M	1	8	15	22	29
D	2	9	16	23	30
W	3	10	17	24	31
D	4	11	18	25	
V	5	12	19	26	
Z	6	13	20	27	
Z	7	14	21	28	

PU #213

SEPTEMBER					
WK	35	36	37	38	39
M		5	12	19	26
D		6	13	20	27
W		7	14	21	28
D	1	8	15	22	29
V	2	9	16	23	30
Z	3	10	17	24	
Z	4	11	18	25	

PU #214

OKTOBER						
WK	39	40	41	42	43	44
M		3	10	17	24	31
D		4	11	18	25	
W		5	12	19	26	
D		6	13	20	27	
V		7	14	21	28	
Z	1	8	15	22	29	
Z	2	9	16	23	30	

PU #215

NOVEMBER					
WK	44	45	46	47	48
M		7	14	21	28
D	1	8	15	22	29
W	2	9	16	23	30
D	3	10	17	24	
V	4	11	18	25	
Z	5	12	19	26	
Z	6	13	20	27	

PU #216

DECEMBER					
WK	48	49	50	51	52
M		5	12	19	26
D		6	13	20	27
W		7	14	21	28
D	1	8	15	22	29
V	2	9	16	23	30
Z	3	10	17	24	31
Z	4	11	18	25	

PU #217

TEST DRIVE UNLIMITED 2

JJ WIL MOOR

JJ is nog nooit op Ibiza geweest. Te duur. Test Drive Unlimited 2 verschaft hem eindelijk de kans deze droom, weliswaar virtueel, uit te laten komen. Voordeel: hier langs de snelweg geen XTC-controles door de Spaanse politie.



Volgens mij heb ik straks bij mijn nieuwe Mégane Bose Edition ook speakers in de grill.

Een paar maanden terug had ik in Lelystad of all places, de kans om voor het eerst met de exotische MOOR (Massive Online Only Racing-game) Testdrive Unlimited 2 aan de gang te gaan. De opvolger van het behoorlijk succesvolle Test Drive Unlimited bood twee eilanden om rond te cruisen en te racen (naast het Hawaiiaanse eiland Oahu nu ook Ibiza), meer bestaande wagens, fraaiere graphics, nieuwe modes en vooral meer mogelijkheden om met de community een fijn feestje te vieren.
En hoewel ik niet echt een MOOR-aanhanger ben (ik heb gewoon liever eerst Race A, dan Race B, dan Race C en zip geneuzel er tussendoor), herkende ik wel meteen de aantrekkingskracht van TU2.
Het hele spel ademde autofun uit.
Het wegennet was zo aangelegd dat het optimaal stuurvermaak opleverde, de mooiste wagens waren klaargezet in de garages, het wemelde van de verschillende racemodes en je kon met jouw wagen en/of vriendenclub echt tot de heersers van het eiland uitgroeien.
Ik wilde daarom graag nog een keer wat langer naar de game kijken. Iets wat op een preview-event niet kan, want hé, je moet toch ook de bar leegdrinken en de liflafjes wegslobberen...

> 'ER VALT ZO VEEL COOLE SHIT TE WINNEN'

LEVELEN

Inmiddels heb ik een previewcode van Namco Bandai ontvangen. Omdat de game nog niet online is, kon ik dat zeer cruciale gedeelte nog niet onder de loep te nemen, maar ik kon al wel in de singleplayer checken hoe je jezelf kunt opwerken in de vaart der racevolkeren en hoe het allemaal rijdt. TU2 laat de spelers levelen door punten te verdienen in vier categorieën:

- Collection (het verzamelen en aanschaffen van auto's, huizen, meubelstukken, e.d.)
- Competition (het volbrengen van races, uitdagingen, enz.)
- Discovery (het ontdekken van wegen, extra's en autowrakken)
- Social (het maken van vrienden, meedoen met clubs, etc.)

Maar da's niet alles: elk van de onderdelen heeft weer subcategorieën. Zo heb je bij Competition naast zeg maar 'gewone' competities die bestaan uit meerdere races, ook Cups. Ook moet je weer voor een bepaalde raceklasse (je hebt A, B en C) licenties behalen. Gran Turismo stijl.
In totaal zijn er zestig levels, waarmee je weer allerlei dingen vrijspeelt, zoals nieuwe gebieden en wagens. Tot slot word je constant gebeld voor allerlei kleine sidequests die je dollars opleveren (wat toch vreemd is in Spanje).

NIEUWE ENGINE

Meer dan genoeg te doen dus op Ibiza (op Ouha ben ik niet geweest, dat is gewoon eiland deel 1, opgepoetst en uitgebreid). Maar hoe rijdt het?
Het rijgedrag in het vorige deel was namelijk nogal, eeeh, vaag. De wagen deed dingen die hij in het echt nooit zou doen en reageerde slecht op jouw stuurbewegingen. Eden heeft zich deze kritiek aangetrokken en een nieuwe race-engine gemaakt. En dat merk je. Allereerst liggen de wagens comfortabel in de hand zonder arcade te worden. Je moet echt sturen, maar kunt dan wel controle uitoefenen. Zo is het bijvoorbeeld bij een drift mogelijk om met je pookje realistisch 'tegen te sturen' en voel je ook echt verschil tussen een kittige Europese bak als een Audi TT en een Amerikaanse opgefokte Mustang.
Gevolg: races kunnen echt op het scherpst van de snede aangegaan worden en het moet fair, want TU2 bestraft rammen en afsnijden.
En die races, die wíl je straks aangaan, want er valt zo veel coole shit te winnen. Van je eigen clubhuis tot club-exclusieve wagens die alleen jouw clan heeft omdat jullie de meeste races winnen. Dan ben je echt de man op Ibiza en Ouha.

HEPPIEDEPEPPIE

Eigenlijk irriteerde mij maar één ding aan Test Drive Unlimited 2, en dat is de stijl van de game. Die is te heppiedepeppie met hippe chicks, tergend nep geschreeuw, corny grapjes en zuurstok gekleurde auto's. De vormgever van TU2 heeft iets te veel naar The Sims gekeken en dat is volgens mij niet de juiste stijlkeuze. Het lijkt nu wel Barbie meets Schumacher. TU2 wordt vooral door gasten gespeeld. Maak er dan ook een 'gastvrije' omgeving van. Stoer, riekend naar verbrand rubber, verschraald bier en barbecuevlees. En niet deze glazuurbrekende vibe.



Echte autofreaks krijgen hier een spykerharde van!



Alsof iemand met dyslectie 'Achterham' had willen schrijven...

VERWACHTING

Eden Games is met Test Drive Unlimited 2 helemaal op de goede weg. De game zit niet alleen vol racecontent, het rijdt nu ook nog echt lekker. Ik ga bijna roepen 'We want MOOR'.

- ➕ Twee eilanden tjokvol racevermaak.
- ➕ Auto's sturen eindelijk echt goed.
- ➕ Online community wordt echt bediend.
- ➖ Stijl is vreselijk.



JJ

TEST DRIVE UNLIMITED 2
PS3 / XBOX 360 / PC
NAMCO BANDAI
FEBRUARI 2011

FEATURE ★

DRIE LEVELS MET KILLZONE 3

Jan en Jeroen zaten al gebroederlijk samen in de bèta en doken nu ook als twee jonge honden op de preview versie van de singleplayer van Killzone 3; een uitgelezen moment om de nieuwe rubriek 'Drie Levels Met...' ten doop te houden.



Door: Jeroen & Jan

Jeroen: Nou Jan, die levels die we speelden waarin we die grote machine op vier poten kapot moesten knallen. Het was een hele toestand, maar ik was eigenlijk niet zo onder de indruk. Begrijp me niet verkeerd, het ziet er echt heel goed uit. Maar kom aan; een grote machine op vier poten is zo Resistance/Halo/Gears of War/Transformers... dat heeft Killzone toch helemaal niet nodig?

Jan: Hoezo niet? De Helghast vijanden kennen we nu toch wel zo'n beetje. Ik snap dat Guerrilla Studios ons wat andere vijanden wil voorschotelen. Daarbij is de setting deze keer sowieso wat meer machinaal, grauwer en harder. Dus het past in de context en de setting.

Jeroen: Context? Hoezo past een grotesk monster op vier poten in de context? Omdat het machinaal is? Het is gewoon de zoveelste epische setpiece die andere games ons ook al hebben voorgeschoteld. Daarbij is de manier waarop dit wordt gedaan, al lang en breed door de voorlopers verbeterd. Halo bijvoorbeeld, die shit is pas episch omdat het geen setpiece is, maar een echte vijand die je uit moet schakelen.
En dus geen serie van elementen die je op moet volgen, zoals hier. Schiet de koelelementen kapot, overleef aanvallen, schiet koelelementen kapot, herhaal. Het is niet episch meer. Het is gewoon een groot ding waar je op schiet. Ik heb betere momenten in games beleeft. Killzone 2 was voor mij de hectische gevechten met de onverzettelijke Helghast die je terug moest drijven.

Jan: Nou, die hectische gevechten met de onverzettelijke Helghast zitten er natuurlijk nog steeds ruimschoots in, hoor. En je roept het in een bijzinnetje, maar het ziet er inderdaad allemaal heel erg goed uit. Zeker na de singleplayer van Black Ops en Medal of Honor is dit grafisch toch wel even andere koek. Maar goed, dat Guerrilla mooie games kon maken, dat wisten we al. Hoe vind jij trouwens de besturing? Het voelt allemaal net wat minder log dan voorheen en toch nog steeds niet over de top arcade, zoals in veel andere shooters. Een zware gun voelt ook echt zwaar. Daarbij is het geluid in vergelijking met de bèta een stuk overtuigender. Prachtige orkestrale muziek en het geluid van de shootouts mag er ook zijn. Kogels fluiten voortdurend om je oren en de mortierinslagen denderen prachtig na!





Jeroen: Nou de preview is nog erg... preview: het geluid klopt natuurlijk nog van geen kant. Maar daar mogen we de game niet op afschieten (pun intended). Je roemt dat zware wapens ook zwaar voelen. Dat is slechts deels zo, want ik zeulde op een gegeven moment met een enorm dikke gun en kon nog sprinten als een malle!
Nee, het ziet er vooral mooi uit, maar om nu te zeggen dat dit de nieuwe shit wordt? Ik weet het nog niet. En van het spelen met de Move controller kon ik ook niet erg vrolijk worden. Co-op daarentegen was wel erg vet.

Jan: Co-op is inderdaad tof omdat het gevecht intenser en 'echter' wordt. Maar ik vind je een beetje naggen om het naggen, eerlijk gezegd. Ja, die enorme mechanische reus is wel erg Resistance-achtig maar kom aan zeg; het levert wel overdonderende actie op. Terwijl je als een dwaas door die loopgraven rent en het geschreeuw van je manschappen hoort die gefrituurd worden... gotta love it.
Ook de tussenfilmpjes waarin je buddy op de vuist gaat met zijn superieur; de hoofdrolspelers hebben persoonlijkheid en zijn ondanks hun heldhaftige optreden wel personages van vlees en bloed. De filmische, alles-of-niets wanhoopsactie van jou en je manschappen druipt ervan af. Ik heb er in ieder geval reuze honger van gekregen; op naar de finale game!

Jeroen: Misschien wel. Het zal ongetwijfeld erg goed worden allemaal, maar als ik zo aan het spelen ben, krijg ik steeds meer het gevoel dat ik het allemaal al eens eerder gespeeld heb en beter, en dat het enige waar ik echt naar uitkijk de multiplayer is.

DRIE LEVELS MET KILLZONE 3

PLAYSTATION 3 | GUERRILLA STUDIOS / SONY | RELEASE: 22 FEBRUARI

EVE O

MMO AL ACHT JAAR SUCCESVOL

Nee, lieve jongens en meisjes, niet alles is koek en ei in onze ogenschijnlijk zo ongevaarlijke online videogame wereld. Steven vertelt jullie het verhaal van EVE Online, een wereld waarin monsters echt bestaan...

Jongens, wat hebben we het toch gezellig met z'n allen in de gedeelde virtuele ruimtes die we regelmatig bezoeken. Lekker een beetje racen tegen elkaar, elkaar helemaal scheel fraggen, dikke combo's op elkaar loslaten, en gezellig met elkaar op epic loot jagen in allerlei dungeons.
Maar terwijl het merendeel van de online spelers zich in veilige online omgevingen ophoudt, is er ook een wereld waarin het er keihard aan toegaat. Levensechte monsters liggen er op de loer en je kunt er niemand vertrouwen. Mag ik jullie voorstellen aan de genadeloze MMO: EVE Online.

EIGEN LEVEN

EVE Online heeft mij vanaf het moment dat ik de game leerde kennen, geïntrigeerd.
De wereld van New Eden draait inmiddels al bijna acht jaar online en heeft inmiddels een respectabele groep trouwe spelers opgebouwd. Ik heb zelf meerdere malen geprobeerd in te stappen maar merkte telkens dat ik te anders ben opgevoed op de WoW-school. EVE kent namelijk een heel eigen tempo.
Toch verdient de game veel respect. Vaak noem ik titels als Guild Wars als ik het heb over MMO's die naast WoW hebben weten te overleven, maar EVE leidt al jaren letterlijk en figuurlijk zijn eigen leven.
Als je de game niet kent, moet je online maar eens wat recente trailers opduikelen. Je zult verbaasd zijn over hoe goed alles er uitziet. Voorheen beperkte de actie zich tot het besturen van ruimteschepen en beheren van je goederen middels een interface, maar sinds kort worden er ook menselijke avatars toegevoegd en zul je zelfs fysiek door de vele ruimtestations kunnen wandelen.





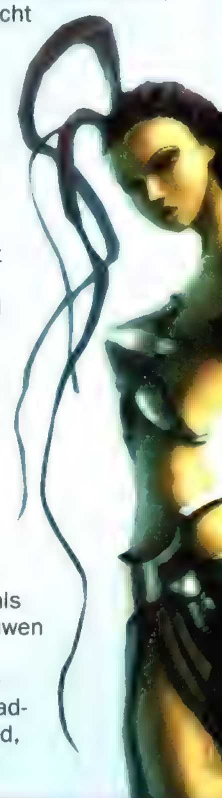
EVE Online... Ik had er echt nog nooit van gehoord. Ik dacht eerst dat het een concurrente van Sonja Bakker was.

ZONDER PARDON

EVE kent een paar opvallende eigenschappen die van het heelal een levensgevaarlijke plek maken.
De spelwereld is ingedeeld in tien ringen. In de bovenste ring zijn genadeloze NPC's actief die de orde handhaven. Maar begeef je je in de onderste ringen van EVE dan ben je volledig overgeleverd aan de grillen van andere spelers.
Piraterij is aan de orde van de dag. En hier komt de clue: als jouw schip kapot wordt geknald en jouw spullen worden gestolen, is je verlies definitief!
Als je als groentje na een half jaar spelen dus toevallig een keer de verkeerde mensen tegenkomt, of een verkeerde afslag neemt bij een bepaald sterrenstelsel, kun je zomaar al je harde werk kwijtraken. Zonder pardon eindig je op een ruimtestation in the middle of nowhere, en moet je zonder een rooie cent je weg terug zien te vinden naar de bewoonde wereld om een nieuw bestaan op te bouwen. 'Hallo, intergalactische mannelijke hoer te huur'. Het is deze harde realiteit van EVE die voor een ongekende spanning zorgt tijdens het spelen. Maar de verhalen van verraad en geweld in EVE gaan verder dan simpel individueel leed. Veel van deze verhalen zijn overigens bekend bij 'de community', want toen ik er achter kwam dat de eigenaar van mijn stamkroegje stiekem ook een meedogenloze piraat is in EVE, kwamen er naast de whisky ook sterke verhalen op tafel.

FRAUDE

Omdat je, net als bij WoW, de valuta uit EVE (isk) gewoon online kunt kopen, kent deze een echte koers. Een grootschalige overval of in-game fraude kan dus evengoed tienduizenden pleuro's aan echte schade berokkenen. En omdat de hele economie puur en alleen door spelers wordt gedragen, zijn er tal van kansen om spelers te bestelen. Er zijn geen NPC's die items verkopen. Alles wordt eigenhandig gemaakt en verkocht door spelers.
Zo is het makkelijk om frauderende bedrijven op te zetten. Een goed voorbeeld is het investeringsbedrijf van Currin Tade. Het concept was simpel. Je geeft een bepaald bedrag en krijgt na twee weken 120% terug. Om mensen daartoe over te halen, was een uitgebreide website opgezet met een ton aan gefabriceerde informatie om spelers een vals gevoel van vertrouwen te geven.
Lange tijd werd de 20% winst ook daadwerkelijk uitbetaald, maar dan wel met





Wedden dat er nu honderden PU-lezers denken: 'verrek, 't lijkt m'n lerares Duits wel...'

NLINE

STEVEN WAARSCHUWT VOOR MONSTERS



Mmmm... als dit de Melkweg is, dan zie ik chocoladerepen.

het geld van de volgende investeerder. Hierdoor kwamen spelers met steeds grotere zakken isk terug, totdat de pot groot genoeg was voor Currin om er vandoor te gaan en op een zonnige amazone planeet te rentenieren. Simpel maar doeltreffend, met 30 biljoen isk als vangst.

KEIHARDE KLAP

Omdat elke instantie door spelers wordt beheerst, is zelfs de lang gevestigde EVE Intergalactic Bank in handen van een kleine organisatie. Hoe bizar zou het zijn als deze na jaren corrupt blijkt te zijn? Nou, dat is precies wat er gebeurde.
Op de bank stond je geld met rente vast, en kon je tijdens een korte periode per maand isks opnemen.
Alles draaide al jaren zonder enig probleem, waardoor we nooit zullen weten of het allemaal met voorbedachte rade is opgezet.
Het vertrouwen in de bank had ertoe geleid dat zowel individuen als alliances (bestaande uit meerdere corporaties) geld op de bank hadden staan. Gezamenlijk was de bank 671 biljoen isk waard. Meer isk dan je überhaubt kunt uitgeven. Dat heeft de beheerder Cally, die een alt van meesterschurk Dentara Rast bleek te zijn, er echter niet van weerhouden er van de een op de andere dag met het belachelijke bedrag vandoor te gaan. Een keiharde klap voor de economie in een door spelers gedragen wereld.

> "ZELFS DE VIER KOSTBARE IMPLANTATEN WERDEN NA HET VERRAAD VAN HAAR HOOFD LOSGERUKT."

VERRAAD

Maar dit zijn allemaal nog "keurige" misdaden, gewoon op papier zonder bloedvergieten.
De indrukwekkendste en bruutste misdaad in MMO geschiedenis speelde zich voor deze twee incidenten af, in het jaar 2005. De Guided Hand Social Club is een corporatie die ingehuurd kan worden voor spionage en moord op het hoogste niveau. Een jaar lang investeerden agenten van de GHSC in het infiltreren van Ubiqua Seraph, een van de rijkste en machtigste corporaties. Vergeet niet, alle role playing gekheid daargelaten, dit betekent dat deze agenten een jaar lang dagelijks de mensen van Ubiqua Seraph echt spraken via VOIP programmaatjes. Iedereen die MMO's speelt weet hoe hecht dit soort vriendschappen kunnen voelen en soms ook zijn.
Maar niet in dit geval. Tijdens een beslissende veldslag ontdekte Mirial, de CEO van Ubiqua Seraph, dat er wel degelijk een aanwezige partij in de minderheid was, maar niet de partij die zij dacht.
Opeens werd vanuit eigen gelederen door haar meest vertrouwde generaals het vuur geopend op haar Amarr Navy Apocalypse schip, waaraan een grote groep spelers maandenlang had gezwoegd om te bouwen. Zelfs de vier kostbare implantaten, items die slechts een handjevol spelers zich konden veroorloven, werden na het verraad van haar hoofd losgerukt. En alsof dit nog niet genoeg vernedering was, stonden er op datzelfde moment ook nog een aantal agenten klaar in de basis van Ubiqua Seraph, die al hun zwaarbevochten bezittingen meenamen, zoals voorraden mineraal, een Covert Ops Cloak II BPO, Modulated Deep Core Miner II BPO, tech II, en nog vele andere extreem dure blauwdrukken van items.
Alles bij elkaar had dit een waarde van 20 biljoen isk. Aanzienlijk minder dan bij de twee eerder beschreven misdaden, maar in 2005 van vernietigende waarde. Uiteraard werd het verhandelen van die door verraad verkregen isk niet goedgekeurd, maar destijds leverde deze hoeveelheid op eBay toch mooi $16.500 op.

MONSTERS BESTAAN

Dus kinders, de volgende keer dat een of andere kleuter in een instance groep in WoW een nietszeggend item ninja loot, bedenk dan dat het allemaal veel erger kan. Monsters bestaan namelijk. En ze leven en wonen in EVE Online... ✪



Bumperklevers zijn van alle tijden.



N WORD LID!



★ * WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN ★

PU REDACTEU HOUDEN VAN

De komst van Gran Turismo 5 leidde op de redactie tot verhitte discussies. Niet over het maandenlange uitstel, want dat begrijpt tot op de dag van vandaag nog steeds niemand, maar vooral over de kwestie of de game nu cool is of niet.

Over de pure kwaliteit van GT5 is iedereen het wel eens; elk blinde kip ziet dat het grotendeels een product is dat fantastisch in elkaar steekt.

Nee, de discussie werd echt een smaakding. GT5 biedt een manier van racen die totaal anders is dan bijvoorbeeld Need for Speed, Forza of DiRT. En dat leidde dus tot eindeloos durende bekvechterij. Iedereen heeft immers zijn favoriete racegame, en zijn favo manier van spelen.

Dat bracht ons op het idee voor deze special. Want waarom is precies die ene racegame de tofste? Wat verwachten de PU-redacteuren van een goede racegame, wat vinden ze cool en wat niet en hoe spelen ze het?

Als je alle antwoorden leest, zult je begrijpen dat het bekvechten hier nog wel even door zal gaan.









WAT ZOEK JE IN EEN RACEGAME?

Veel arcade, maar niet te makkelijk zoals veel Need for Speeds. Wrede crashes zoals in de Burnout serie zijn een verdomd brute extra, het pimpen van auto's vind ik nog steeds een fijne hobby en een goede aanvulling voor als er niet zo heel veel bakken in een game zitten. Ik ben een rammer, tenzij ik beloond word voor netjes rijden.

WAT WIL JE ABSOLUUT NIET?

Formule 1 of rondjes rijden in NASCAR-achtige shit. Die shit is antiek en ik krijg er wegtrekkers van. Sowieso vind ik een racegame niet boeiend als er te veel nadruk op simulatie ligt en te weinig op spektakel. Drie rondjes van tien minuten om dan in de laatste ronde, vlak voor de finish te crashen... laten we het er op houden dat ik aan zulke praktijken gesprongen aders heb overgehouden.

WAT SPEEL JE NU?

Blur en Gran Turismo 5. Need for Speed: Hot Pursuit ligt nog op de stapel.

OUDE LIEFDE?

Metropolis Street Racer op de Dreamcast! Deze game werd later Project Gotham Racing voor de Xbox, maar in z'n oorspronkelijke vorm was het voor mij bijna de ultieme racegame, hoewel er weinig spektakel in zat. Maar het Kudo-systeem in z'n oorspronkelijke vorm, dat je echt dwong om je tegenstanders zo weinig mogelijk te raken en je bochten zo soepel mogelijk te nemen, vond ik echt afschuwelijk vet.

DROOMAUTO?

Ford GT. Een lekkere lompe Amerikaan, maar aerodynamischer en slicker dan de gemiddelde Yank machine.

MOOISTE RACEMOMENT?

In Burnout: Paradise beseffen dat alle races nóg een keer doen voor de Elite License gewoon wederom dikke lol was. Het feit dat ik eindelijk een vaste route had gevonden om de Stunt Races te doen (langs de zuidkust), maakte het allemaal een stuk plezieriger.

FAVORIETE TRACK?

Mazda Raceway Laguna Seca, voor zeker. Kort maar heftig, een gestoord smalle weg met een paar totaal van de pot gerukte scherpe bochten en als absoluut hoogtepunt: de corkscrew. Totale endorfinestoot als je die bochten soepel en snel weet te halen!

LUISTER JE MUZIEK TIJDENS HET RACEN?

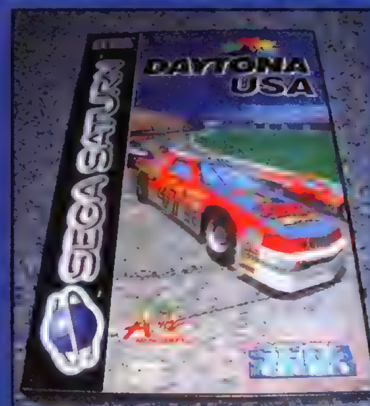
Hell yes. Ik weet nog hoe vet ik het vond toen ik in Midtown Madness op de Xbox voor het eerst mijn eigen tunes in de game kon stoppen, hoewel ik dat op de 360 nooit meer gedaan heb. De meeste racegames hebben namelijk prima soundtracks, hoewel ik die van de Project Gothams en Forza's vaak nogal droogjes vond.

REN
SCHEUREN



WAT MAAKT EEN RACEGAME COOL?





WAT ZOEK JE IN EEN RACEGAME?

Uitdaging. Op een (semi)realistische manier proberen telkens weer tienden van je beste tijd af te snoepen. Of door een uitgekiende rijstijl en kennis van de track/het circuit de tegenstanders een poepie laten ruiken.

WAT WIL JE ABSOLUUT NIET?

Shortcuts. Ooit racete ik veel tegen Jeroen en Niels in een van de eerste delen van Colin McRae op een circuit in Finland. Ik kon dat best goed, durf ik wel te zeggen, en toch kwam Niels regelmatig triomfantelijk het testhok uit met een nèt iets snellere tijd. Ik snapte daar niks van... tot ik een keertje bleef zitten kijken, en zag dat die gozer een sneller weggetje dwars door het bos had gevonden. Bah, bah, bah!

WAT SPEEL JE NU?

Gran Turismo 5, DiRT 2 en F1 2010.

OUDE LIEFDE?

Naast de eerste delen van Colin McRae is dat Daytona USA op de SEGA Saturn. Eigenlijk helemaal niet mijn stijl, dat rondjes rijden over een soort Indianapolis circuit, maar ik speelde dat toen maandenlang met oud-hoofdredacteur Edwin. Echt nagelbijtende sessies om elkaars tijd met honderdsten te verbeteren...

DROOMAUTO?

Renault Mégane Estate Bose Edition. Nou ja, ik kan in ieder geval niet wachten tot ik 'm heb. Als geld geen rol zou spelen, ga ik voor een Porsche Carrera GT.

MOOISTE RACEMOMENT?

Elke keer dat ik m'n beste tijd verbeter.

FAVORIETE TRACK?

Zolang het niet op een besneeuwde ondergrond is of in het donker, vind ik al gauw overal de lol om m'n tijden scherper te zetten. Maakt me dan echt niet zoveel uit waar en hoe, al heeft rally racen mijn lichte voorkeur.

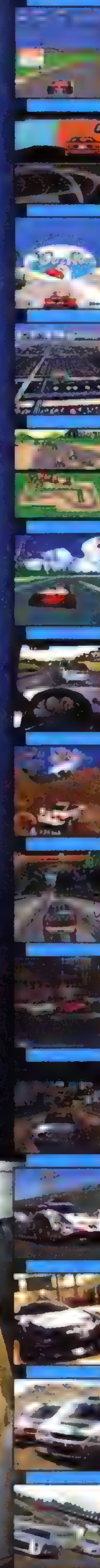
LUISTER JE MUZIEK TIJDENS HET RACEN?

Ben je helemaal van de pot gerukt!



Naam Ed Wiggemans
Rijbewijs Ja
Rijdt Renault Laguna. Nieuwe Mégane is onderweg.

RACEN DOOR DE JAREN HEEN



1982 POLE POSITION

1987 TESTDRIVE

1987 OUTRUN

1990 F-ZERO

1992 SUPER MARIO KART

1994 VIRTUA RACING

1994 NEED FOR SPEED

1995 SEGA RALLY

1995 DAYTONA USA

1997 GRAN TURISMO

2001 PROJECT GOTHAM RACING

2005 FORZA MOTORSPORT

2006 BURNOUT REVENGE

2007 COLIN MCRAE DIRT

2010 GRAN TURISMO 5

WAT KOMT ER BINNENKORT AANGESCHEURD?

TESTDRIVE UNLIMITED 2
PC / PS3 / XBOX 360 - Q1 2011

Rondcruisen in exotische bolides op zonovergoten eilanden. Het beste van twee werelden in één game (zie ook preview elders in deze PU).



SHIFT 2: UNLEASHED
PC / PS3 / XBOX 360 - MAART 2011

Na Hot Pursuit, is Shift de serieuze racer binnen de racefamilie van EA. Opvallend is dat de naam Need for Speed volledig uit de titel gehaald is, wat nog maar eens benadrukt dat dit echt om een eigen serie gaat met een eigen identiteit. De autolog functie uit Hot Pursuit wordt wel overgeheveld.



DIRT 3
PC / PS3 / XBOX 360 - Q2 2011

Meer focus op rally, allerlei verschillende weertypen, een offline splitscreen mode voor twee spelers en Ken Block's handtekening in de vorm van diverse gymkhana onderdelen; oftewel precisie stunten. Colin zag dat het goed was.



MOTORSTORM: APOCALPYSE
PS3 - MAART 2011

De MotorStorm serie doet The City aan, een West Coast geïnspireerde stad tijdens een enorme natuurramp. Pas dus op voor gapende ravijnen, instortende gebouwen en andere ver(r)assingen...



NASCAR 2011: THE GAME
PS3 / XBOX 360 / Wii - NNB

Rondjes rijden, rondjes rijden en nog eens rondjes rijden. Amerikanen zijn er dol op en Activision gaat de game van ontwikkelaar Eutechnyx uitgeven. Of deze ook in Europa uitkomt is nog een beetje onduidelijk.



F1 2011
PC / PS3 / XBOX 360 - 2011

Codemasters is er alles aan gelegen dit jaar een perfecte F1 in de winkels te leggen na het gepatch bij de 2010 versie.

EEN NIEUWE GTR

De Zweedse ontwikkelaar heeft laten weten dat men bezig is met een nieuwe GTR die in 2011 het licht moet zien. Wanneer en op welke platformen is nog niet bekend.

FORZA MOTORSPORT 4
XBOX 360 - 2011

Officieel nog geen verschijningsdatum maar je kunt er je vingers op natellen dat na deze zomer Forza 4 zich aandient, met aanvullende Kinect ondersteuning naast het traditionele racen met 'ouderwetse' controller.



Rijbewijs Ja

Rijdt Een zwarte Volvo V50 met 2,4l motor (die rijdt al die so called stoere Golfjes er met gemak uit) die binnenkort zeer waarschijnlijk een upgrade krijgt in de vorm van een V60.



WAT ZOEK JE IN EEN RACEGAME?

Een mix tussen rally, arcade racegevoel en kleurrijke tracks. Banen in tropische gebieden, met jungle en strand. Sneeuwlevels vind ik ook erg vet.

WAT WIL JE ABSOLUUT NIET?

Te veel realisme en handmatig schakelen. In een game wil ik gewoon raggen en risico's nemen. Dat ik dan af en toe crash, is geen probleem.

WAT SPEEL JE NU?

Even helemaal niets. Zelfs GT5 niet. Ik zit echt met smart te wachten op DiRT 3!



OUDE LIEFDE?

Ik weet dat A2 Racer een crappe game was, maar toch heb ik 'm helemaal kapot gespeeld! Je kon de Amsterdam ArenA gewoon herkennen! Daarvoor Moto GP op m'n 386.

DROOMAUTO?

Een oude Porsche 911. Wat een tijdloos design hebben die scheur-

WAT ZOEK JE IN EEN RACEGAME?

Snelheid, tot de verbeelding sprekende auto's en sensatie. Dat laatste kan in verschillende dingen zitten. Een sneeuwtrack in het aankomende DiRT 3, een hele vette bak eindelijk vrijspelen of wilde chases waarbij je net uit de handen van de cops blijft. Ik ben meer van het BLUR/NfS/Burnout kamp maar speel ook Forza 3, DiRT en Gran Turismo maar dan wel met een of twee rijhulpen aan, indien mogelijk.

WAT WIL JE ABSOLUUT NIET?

Te serieuze sims zoals die vroeger van Geoff Crammond met zijn Grand Prix games. Ik heb daar het geduld niet voor. De structuur van GT5 is wat dat betreft op het randje omdat die game zeer traag op gang komt. Maar goed, als je doorzet is de racebevrediging des te groter. Racegames waarbij je eerst door honderd menu's moet scrollen, vind ik echt heel irritant. Ik wil plankgassen!

WAT SPEEL JE NU?

Need for Speed: Hot Pursuit, Gran Turismo 5 en af en toe een potje Blur. Onbegrijpelijk dat die laatste titel door zoveel gamers is genegeerd.

OUDE LIEFDE?

Interstate '76. Een van de beste car combat games aller tijden waarbij 't racen net zo belangrijk, zo niet belangrijker was dan het geweld en de wapens. Inmiddels dik ingehaald (pun intended) door de moderne tijd maar toen baanbrekend. Een hele dikke jaren zeventig funk soundtrack, een verhaal, auto's upgraden, humor en stijl kwamen prachtig samen in een game waar Quentin Tarantino zo een film over zou kunnen maken.







DROOMAUTO?

Ik heb een zwak voor Porsche. En als ik er dan een mag uitkiezen dan graag een azuurblauwe of zwarte Porsche 997 Turbo uit 2009.

MOOISTE RACEMOMENT?

Oef... zoveel. Het afsnijden, rammen en inrekenen van een wegpiraat als copper in de oude Hot Pursuit games, een über crash veroorzaken in Burnout 3, de eerste keer dat ik Ridge Racer op de PSP speelde en onder de indruk was van de grafische pracht van de handheld of Metropolis Street Racer op de Dreamcast in zijn totaliteit. Wat was die game zijn tijd ver vooruit!

FAVORIETE TRACK?

Heb niet een speciale. En om nou mijn eigen gemaakte ModNation tracks te gaan noemen, is ook weer zo wat. Ik hou van tracks met meerdere routes. Of lekker glimmend en glitterend zoals de fabelachtig mooie Las Vegas track uit Project Gotham Racing 3.

LUISTER JE MUZIEK TIJDENS HET RACEN?

Ja, maar wel op de achtergrond, dus licht gedempt. En zolang het maar niet van die tergende, Amerikaanse schreeuwmetal is. Het geluid van piepende remmen en schurende banden over het asfalt is honderd keer toffer om naar te luisteren.





ijzers! Of een Ford Mustang Shelby 500GT.

MOOISTE RACEMOMENT?

De eindeloze avonden Crazy Taxi op de Dreamcast! Wat een pracht van een game, maar misschien niet helemaal thuishorend in de categorie racers. Dan is het Mario Kart Double Dash - Balloon Battle en dan Block City. Speel dat met vier gasten hyperfanatiek in een studentenhuis en je hebt een studievertraging te pakken.

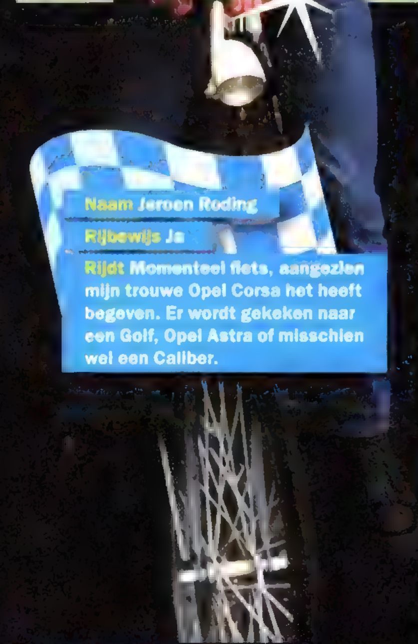
FAVORIETE TRACK?

Hmm, bijna alles uit Sega Rally. Zelfs uit die laatste remake!

LUISTER JE MUZIEK TIJDENS HET RACEN?

Liever niet. Ik wil het geluid van de banden horen, de tegenstander horen aankomen en voelen over welke ondergrond ik rijd. Muziek maakt me zenuwachtig tijdens een racegame. Sowieso choke ik 'm altijd in de laatste bocht...





Naam Jeroen Roding

Rijbewijs Ja

Rijdt Momenteel fiets, aangezien mijn trouwe Opel Corsa het heeft begeven. Er wordt gekeken naar een Golf, Opel Astra of misschien wel een Caliber.

WAT ZOEK JE IN EEN RACEGAME?

Een flinke scheut realisme, ik wil dat iedere wagen zich anders gedraagt, anders reageert wanneer ik hem door de bochten gooi. Ik wil dat een 4WD anders 'aanvoelt' dan een FR wagen. Dat ik tracks uit mijn hoofd moet kennen, rempunten moet gaan leren en weten hoe hard ik door bepaalde bochten kan.

WAT WIL JE ABSOLUUT NIET?

Mario Kart games, waar winnen meer een kwestie van geluk dan skills is. Ik hoef ook niet zo nodig rond te cruisen in een kart met een olijk poppetje dat een bananenschil achter zich deponeert.

WAT SPEEL JE NU?

Voornamelijk GT5 afgewisseld met Need for Speed: Hot Pursuit.

OUDE LIEFDE?

De Toca serie. Later werd dat Race Driver en nog veel later het spektakelstuk genaamd Grid. Maar Toca was de shit. Dat was ook 'echt' rijden.

DROOMAUTO?

Ik heb een zwak voor de Mitsubishi Lancer Evo en dus ik ga voor het laatste model, de X. Het is een vierwiel aangedreven monster!

MOOISTE RACEMOMENT?

Wanneer je tijdens een race je tegenstander er uit remt. Je probeert dus naast hem te komen, ver verwijderd van de ideale racelijn, remt later en schuift zo heel rustig je wagen voor de zijne. Dat zijn momenten, waarop je mij met een gelukzalige glimlach op mijn gezicht kunt betrappen.

FAVORIETE TRACK?

Hands down de Nürburgring, de track is 22 km lang, heeft een paar verschrikkelijk lange rechte stukken waar je heerlijk kunt planken en flink wat gemene bochten aan het eind van die stukken. Dat in combi met de Lancer Evo X is puur genieten!

LUISTER JE MUZIEK TIJDENS HET RACEN?

Zeker niet! Ik wil de motor horen brullen, het geluid van piepende bandjes horen om te weten wanneer ik aan mijn max zit als ik weer een bocht neem.









WAT ZOEK JE IN EEN RACEGAME?

Avontuurlijke omgevingen. Ik race het liefst door de ruimte, door spookhuizen, door pretparken of door prachtige natuurlandschappen met geheime weggetjes.

WAT WIL JE ABSOLUUT NIET?

Realisme. Dat je moet remmen voor een bocht, bijvoorbeeld. Of moet sleutelen om je wagen goed af te stellen. Ik wil zonder denken snelheid maken en door bochten glijden met m'n wagen, kart, jetski of futuristische voertuig.

WAT SPEEL JE NU?

Mario Kart Wii op splitscreen of online blijft



Naam Jan Johan Belderok

Rijbewijs Alle GT5 licenties

remmen omdat die kapot zijn

Remmen is voor losers.

WAT ZOEK JE IN EEN RACEGAME?

Ik en mijn wagen tegen de rest. Het gaat me om wat er op de weg gebeurt. Interieurs van 500.000 polygonen, realistisch rijdende wagens, glimmende lak... I don't give a fuck, het gaat me om de strijd op de baan. Als de A.I. zo is dat ik echt door goed te racen kan winnen, dan is het voor mij een topgame.

WAT WIL JE ABSOLUUT NIET?

Wagens sparen in een garage. Ik ben gestopt met postzegels verzamelen toen ik 13 jaar oud was en ik ben klaar met die shit. Geef me de keuze uit een paar wagens die optimaal racen en laat me leven in mijn wagen. Racers waarin je beukend kunt winnen, moeten van mij per direct uit het racegames genre worden geschrapt. Noem het voortaan gewoon gewield beuken of zo.



leuk. Motorstorm speel ik ook nog wel eens. Verder kijk ik vooral uit naar een nieuwe F-Zero en Wave Race. Kom op, Nintendo!

OUDE LIEFDE?

Weinig mensen zullen zich het spel herinneren, maar ik vond Beetle Adventure Racing van EA echt een heel toffe game. Kijk maar eens een filmpje op YouTube, en vergelijk dat met wat ik zoek in een race-game.

DROOMAUTO?

De auto is voor mij minder belangrijk dan de omgeving. Zolang het maar niet zo'n zware, langzaam optrekkende bak is. Een kek, makkelijk bestuurbaar wagentje, meer vraag ik niet.

MOOISTE RACEMOMENT?

Op het moment dat ik in Excite-truck een beetje door had hoe het werkte en dus echt van die kilometersverre sprongen kon maken, gaf dat toch wel een flinke kick.

FAVORIETE TRACK?

Aspen Lake uit Wave Race: Blue Storm. Het blijft heerlijk ontspannend om in dat meer een paar fijne rondjes te racen.

LUISTER JE MUZIEK TIJDENS HET RACEN?

In games als F-Zero en Wipeout is de muziek zozeer onderdeel van de beleving dat het heiligschennis is die uit te zetten. Bij andere games zet ik nog wel eens mijn eigen muziek op. Slayer, bijvoorbeeld.







WAT SPEEL JE NU?

Toch GT5, omdat het online echt super is en met name in de hogere levels top racevermaak levert. Jammer van die wat suffe tijd ervoor. Verder gaan F1 2010 en GRID er bij mij ook nog geregeld in. Codemasters hè. Als die iets op wielen zetten, is het bijna altijd goed.

OUDE LIEFDE?

De Grand Prix-serie van de Geoff Crammond. Tergend moeilijk, maar als je het eenmaal gemasterd had, mega bevredigend. Wat is er eigenlijk met die Crammond gebeurd?

DROOMAUTO?

Aston Martin Vanquish… met blonde chauffeuse met dikke tieten, want ik heb geen rijbewijs.

MOOISTE RACEMOMENT?

Eigenlijk elke keer als ik door mooi een bocht aan te snijden een plek win in een race. Clean inhalen is echt een kick.

FAVORIETE TRACK?

Laguna Seca. De corkscrew baby!

LUISTER JE MUZIEK TIJDENS HET RACEN?

Neeeeeeeh, uitzetten die hap. Het zijn negen van de tien keer crap tunes (vooral die Japanners kunnen er wat van) en echte racers willen het geluid van de banden horen.







WAT ZOEK JE IN EEN RACEGAME?

Veel echte banen en echte auto's. Wat betreft physics en realisme is Forza helemaal in mijn straatje.

WAT WIL JE ABSOLUUT NIET?

De mogelijkheid om de tijd terug te spoelen en zo gemaakte fouten te herstellen. Dat haalt de spanning volledig weg tijdens het racen.

WAT SPEEL JE NU?

GT5 natuurlijk. Mijn garage staat vol schitterende auto's maar ik heb nog zeker ruim tien bolides op mijn verlanglijstje staan.

OUDE LIEFDE?

De eerste twee Gran Turismo games heb ik scheel gespeeld. Human Grand Prix op de SNES eveneens. En F-Zero is minstens net zo briljant als serie.

DROOMAUTO?

Ik ben te groot voor een Ford GT40 dus ik neem genoegen met de remake, de Ford GT. Ook ben ik fan van de Skyline, NSX en Supra. En muscle cars natuurlijk. Een Challenger, Camaro (1ste generatie) of Plymouth Cuda.

MOOISTE RACEMOMENT?

Pffff, te veel om op te noemen door de jaren heen. Gold op alle banen in F-Zero GX, Gold met alle S-Licences in de eerste drie GT-games,veel persoonlijke overwinningen behaald.

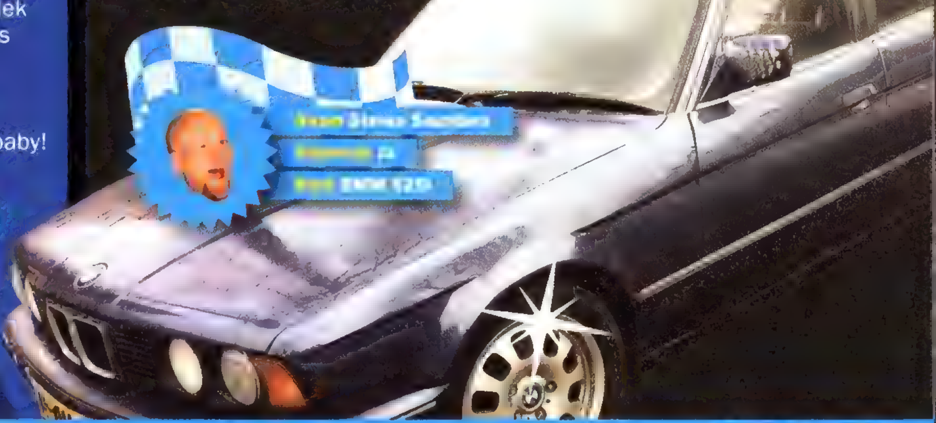
FAVORIETE TRACK?

Suzuka en Sebring. En van de game specifieke banen: Grand Valley uit GT en Maple Valley uit Forza.

LUISTER JE MUZIEK TIJDENS HET RACEN?

Meestal wel, maar als er keihard moet worden gewerkt voor de eerste plek gaan we voor de volle concentratie en zet ik de muziek toch echt uit.





REVIEWS

EEN NIEUW JAAR

Een nieuw jaar en dus ook een shitload aan nieuwe games. Zo keek ik al een tijdje uit naar LittleBigPlanet 2, maar... Nou ja, blader maar naar pagina 60 en je weet waarom ik me de komende weken wat fanatieker op Dead Space 2 stort! Want dát is deze maand dé game die gespeeld moet worden! Tenzij je geen HD console hebt, dan moet je het doen met ehm... in ieder geval niet met Mario Allstars, want dat is toch wel het meest uitgemolken product sinds Pokémon. Nee, Nintendo heeft weinig in de melk te brokkelen deze maand, althans op de Wii dan.
Want op de DS valt er genoeg te genieten. En dat terwijl de wintermaanden juist zo handheld onvriendelijk zijn. IJskoude vingers maken het gamen op een handheld er natuurlijk niet makkelijker op. Gelukkig dan maar dat de games die je speelt die kou wel weg zullen nemen.
Maar een nieuw jaar dus; persoonlijk verwacht ik heel wat toptitels, al valt het deze eerste maand nog een tikkie tegen. Maar hou de PU goed in de gaten de komende maanden want er komt echt genoeg moois aan. En dat vertellen we je ook in 2011 op even smeuïge als informatieve wijze in ons maffe blaadje.



DE AZIHAAT

We hebben er best wel even over gediscussieerd, want niet iedereen vond de titel De Azihaat voor het verzetskrantje bij deze PU even gepast. Sommigen vonden het een beetje discriminerend en wat negatief klinken, anderen vonden de woordspeling leuk en de naam wel passen bij de heftige game die aan dat krantje ten grondslag ligt. Want als gamer had je natuurlijk al begrepen dat die hele (on)gein met dat krantje en de PU redactie die is overgenomen (zie ook PU.nl), draait om Homefront, die game waarin Koreanen de westerse wereld en met name Amerika hebben veroverd.
Afgezien van de vraag of die titel van het krantje wel oké is (ik vind dat 't kan, heb 'm zelf bedacht ☺) kun je je ook afvragen of je als redactie wel zover mee moet gaan in iets dat deels toch een commerciële uiting is. Persoonlijk vind ik dat als er één blad is waarin je dit soort shit uit kunt halen, het de PU wel is (zie jij 't al voor je: De Libelle overgenomen door de Russen?) maar we zijn heel benieuwd naar jullie reacties hierop.
Je kunt er in ieder geval van op aan dat we Homefront straks net zo objectief zullen beoordelen als we alle andere games doen, en je krijgt op deze manier een boel (toffe) extra shit bij de PU (er komt nog meer aan), maar nogmaals: wij horen graag of jullie dit soort acties oké vinden of niet. Let us know.







TOPSCORE



GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE

KNUTSELGAME



LITTLEBIGPLANET 2

"HET LEGO VAN DE 21e EEUW."

UITMELKGAME



MARIO ALLSTARS

"EXACT DEZELFDE BUNDELING DIE IK IN 1993 AL VOOR DE SNES HAD GEKOCHT."

3 VOOR DE PRIJS VAN 1 GAME



THE SLY TRILOGY

"DE MOEILIJKHEIDSGRAAD LIJKT VAN EEN ANDERE PLANEET TE KOMEN."

DEAD S

Drie dagen lang klonken er geluiden uit het testhok alsof er een nonnenkoor in een slangenkuil geflikkerd was, alsof er een blik monsters in een gekkenhuis was losgelaten. En tussendoor hoorde je het gevloek van Wouter, die hard z'n best deed Isaac Clarke naar het einde van Dead Space 2 te loodsen.

Isaac Clarke begint steeds meer overeenkomsten te vertonen met Ellen Ripley, zijn vrouwelijke tegenhanger uit de Alien films. De arme engineer valt van de ene necromorph-penarie in de andere, terwijl Ripley van de ene naar de andere xenomorph-slachtpartij hopt, tussen welke ze allebei maar enkele jaren hypersleep krijgen om te rusten. Nou goed, Ripley chilt bijna zestig jaar in een escapepod en Clarke krijgt maar drie jaar time-off, maar toch...

Beide onvrijwillige alienslayers zijn niet bepaald getrainde soldaten (Clarke is een techneut en Ripley Warrant Officer op een commercieel ruimteschip) en gebruiken wat ze kunnen vinden om zich van hun buitenaardse belagers te ontdoen.

Ook de setting van Alien en Aliens (de eerste twee en de allerbeste films waarin Ellen Ripley onsterfelijk is geworden) lijkt verdomd veel op die van de twee Dead Space games. Alien vindt plaats op het ruimteschip Nostromo en in Aliens verplaatst het slagveld zich naar een kolonie op de planeet LV-426. In Dead Space is het de planet cracker Ishimura, terwijl we in deel 2 naar The Sprawl gaan; een groot ruimtestation op een gedeelte van een maan van Saturnus, waar zich genoeg onschuldige burgers bevinden om tot necromorph-voer gereduceerd te worden.

"BETERE SCI-FI VIDEOGAME HORROR BESTAAT ER SIMPELWEG NIET."

STA OP EEN SPREEK

Laat ik maar ophouden met het opsommen van de overeenkomsten tussen de twee space epieken, aangezien zo'n beetje elke sci-fi game op een of andere manier wel op de Alien Anthology is geïnspireerd, van Halo tot en met StarCraft. Het voldoet te zeggen dat ik de combinatie van horror en sci-fi in beide series erg sterk vind en dat ik hoopte dat Dead Space 2 net zo'n vet vervolg zou worden als Aliens, een bijna onmogelijke taak voor Visceral Games.

Gelukkig begint Dead Space 2 sterk, met een in een dwangbuis gestoken, half gestoorde en hallucinerende Isaac Clarke (met, dank de post-GTA III wijsheid, werkende stembanden!) die z'n weg moet vinden door een volledig in chaos verkerend ruimtestation.

Een knakker die z'n eigen keel doorsnijdt, een extreme close-up van een dude die in een necromorph verandert, Isaac die vloekend en wel moet toekijken hoe een andere onschuldige compleet aan stukken gehakt wordt... het begin is zwaar filmisch en ranzig. En toen Isaac uiteindelijk, in een heerlijk, overdreven stoere cutscene, in z'n kekke engineers pakje gehesen werd, riep ik dan ook spontaan, als een feestende, foute Yank: 'YEAH!!!'

SPEEL HET NOG EEN KEER!

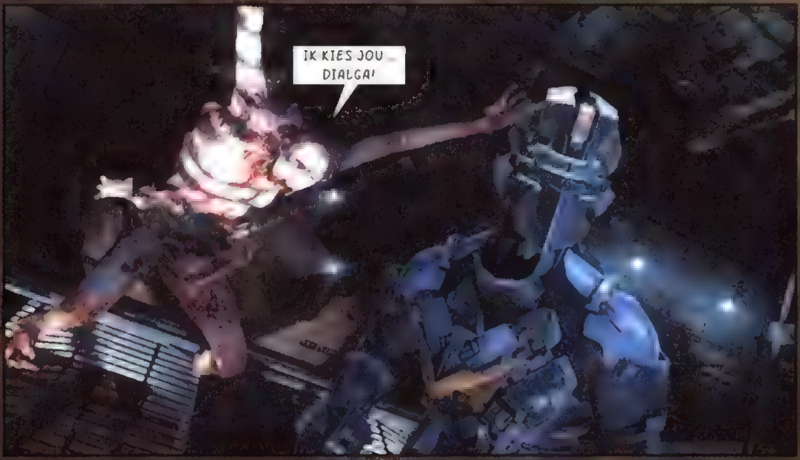
Nog nooit heeft een game mij zo verleid om de singleplayer voor een tweede keer te spelen. Niet alleen krijg je met New Game + álle shit die je de vorige ronde vrijspeelde terug in de eerste de beste store die je tegenkomt (waardoor je de game misschien, na wat moed verzameld te hebben, een tandje moeilijker zou kunnen zetten), ook zal je al vrij snel een schematic voor de Elite Engineer Suit en de Riot Security Suit tegenkomen. Alleen al de mogelijkheid om deze outfits even te bekijken, is een Round 2 waard.



CHECK 'T ZELF

Zijn mijn vergelijkingen met de Alien Anthology terecht? De enige manier om daar achter te komen is deze briljante filmserie even zelf te checken.

De Alien Anthology is kort geleden op Blu-ray uitgekomen, en hoewel het derde deel zwaar en het vierde lichtelijk teleurstellend is, zijn de eerste twee delen plus hun extra's de prijs van zo'n pretty boxje dubbel en dwars waard. Checken dus!







PACE 2

POWER UNLIMITED GOLD

WOUTER WALGT VAN PLEZIER



Dit is een déjà vu! Ik herinner me ineens weer die dag dat de waterleiding op de redactie stuk was, en ik vlak na Wouter naar het toilet ging! Ik heb daar toen hele nare dingen gezien.

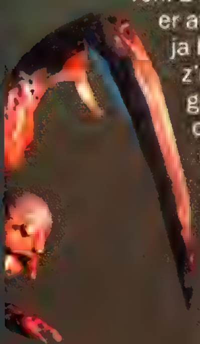




In extreme gevallen kun je zien dat schelden toch pijn kan doen...

HET SURVIVAL HORROR GEVOEL

Gelukkig zet de filmische horror zich vrijwel de gehele game door, en dit in combinatie met een paar aardige schrikmomenten, de simpele, doch bevredigende puzzels plus de geloofwaardige high-tech coolheid, maakt van Dead Space 2 wederom een verslavend geheel. Een verdomd moeilijk, verslavend geheel, laat ik dat even voorop stellen, want zelfs op Normal zul je Isaac op tientallen, gruwelijke manieren zien sterven. Z'n armen worden er af gerukt en HOP, ja hoor, daar gaat z'n hoofd, hij wordt geplet, gevierendeeld, gespietst en er wordt zelfs in z'n bek gekotst! Het feit dat je ook dit keer weer met behulp van Power Nodes je wapens en je pak kan upgraden, is allerminst een overbodige luxe, want de necromorphs komen tegen het eind met veel, fucking snel en hard van alle kanten op je af. En hoewel Dead Space 2 er aardig wat van weg heeft, is het nog steeds geen shooter. Het maakt gebruik van een ietwat slome, survival horror-achtige besturing die een stuk soepeler is dan die van de gemiddelde Resident Evil, maar seconden langzamer dan een FPS.



Het is wennen, maar de brute guns/tools en het ijzig coole pak van Clarke maken veel, zo niet alles, goed. Daarnaast zorgt de besturing natuurlijk voor dat survival horror gevoel dat we tegenwoordig niet zo vaak meer beleven...

SEQUELITIS

Maar wat is er dan anders in Dead Space 2 ten opzicht van deel 1, behalve het feit dat Isaac nu kan lullen? Niet zo heel veel, gebiedt de eerlijkheid mij te zeggen. Je hebt de verplichte nieuwe wapens, die allemaal even futuristisch vet zijn als de oude, een handvol nieuwe vijanden, Isaac's verbeterde suits, een grappige minigame die lijkt op het lockpicken uit Oblivion, wat kleine gameplay-aanpassingen zoals het feit dat je nu kunt boosten in zwaartekrachtloze omgevingen en er zijn een stuk meer scripted events die je praktisch allemaal uit je schoenen zullen blazen van plezier, maar dat is het wel zo'n beetje.

Toch stelt de game verre van teleur, onder andere omdat de singleplayer lang en dik is en de graphics nog een keer of drie bruter zijn dan de al extreem indrukwekkende beelden uit de voorganger. En laten we vooral de multiplayer niet vergeten! Toegegeven, wat betreft verhaal lijdt de game wel lichtelijk aan sequelitis, het is duidelijk een geval van 'groter, grootser, meer en ranziger', maar hoewel de overkoepelende verhaallijn geen breinen zullen laten ontploffen, zijn er genoeg scripted momenten (in de vorm van een in-game cutscene) die je een apart gevoel van walgend plezier zullen geven.



En dat is Dead Space 2 in een notendop eigenlijk: 'een apart gevoel van walgend plezier' dat je in geen andere game op zo'n manier zult ervaren. Het mag dan geen Aliens zijn, maar betere sci-fi videogame horror bestaat er simpelweg niet.

CONCLUSIE

Stoere sci-fi, verslavend upgrade- en verzamelplezier, horror die een vierjarige voor eeuwig trauma's zal bezorgen, een paar tintelende schrikmomentjes, een Normal moeilijkheidsgraad die verre van normaal is, een afwijkende multiplayer en genoeg redenen om de single-player er nog een keer doorheen te rammen: ik zou niet weten waarom Dead Space 2 geen Gold Award verdient.

WOUTER

SCORE 90

Na een dikke negen uur lukte het me eindelijk, na bizar veel moeite met de 'eindbaas', om Dead Space 2 uit te spelen, maar de lokroep van de New Game + content zorgde ervoor dat ik onmiddellijk weer opnieuw begon op een moeilijkere moeilijkheidsgraad. De multiplayer weet je ook wel een paar uurtjes te vermaken, maar verwacht daar geen jaren plezier van. Ergens moet de horror toch een keer stoppen...

DEAD SPACE 2
PS3 / XBOX 360 / PC
VISCERAL GAMES / ELECTRONIC ARTS
1 SPELER / ONLINE 1 - 8
OUT NOW

18

LITTLEBIG

In 2008 bekroonde Jeroen LittleBigPlanet met een 100! Hij roemde de game om zijn diversiteit en met name de verbluffend goed uitgewerkte bouwmogelijkheden. Zou die slungel ook dit tweede deel met de perfecte score durven te beoordelen?





Je hebt ongetwijfeld al naar de score gekeken, en daar staat geen 100. Ben ik van mijn geloof gevallen? Absoluut niet.
In 2008 was LittleBigPlanet fenomenaal, een mijlpaal. Niet alleen qua design maar ook wat betreft de mogelijkheden die het bood. Een game met een mantra: 'play, create, share'.
Wat dat laatste betreft is er weinig veranderd; ook nu draait het om spelen, maken en delen. Wat mij betreft is LittleBigPlanet (LBP) dan ook het LEGO van de 21ste eeuw.
Maar er kleven wel wat nadelen aan de game, nadelen die ik misschien bij het eerste deel (on)bewust met de mantel der liefde heb bedekt, maar die zich nu niet langer laten verhullen.

> **"LBP2 IS NOG STEEDS HEEL TOF, MAAR HET WIL NET IETS TE VEEL."**

THE SKY IS THE LIMIT

Het origineel was ondanks de score natuurlijk niet perfect, maar een game waarin je zo ultiem je eigen fantasie en creativiteit de vrije loop kon laten gaan, mocht zich wat mij betreft hier en daar wel een missertje permitteren. Want zeg nou zelf: nooit eerder stond je op een dergelijke manier in de schoenen van een ontwikkelaar, nooit eerder kon je op zo'n goed uitgewerkte wijze laten zien hoe jij platformlevels in elkaar kon knutselen.
En in het tweede deel kun je zelfs nog meer. Je bent dankzij een extreem uitgebreide gereedschapskist namelijk niet langer gebonden aan platformlevels. Ditmaal kun je bijvoorbeeld ook een heuse pooltafel bouwen, een soort basketbalspel maken of wat dacht je van een sidescrolling shooter à la Gradius? Zelfs topdown shooters, Micro Machines-achtige racegames en fightinggames behoren tot de mogelijkheden. The sky is the limit.
Hierbij moet je wel bedenken dat vanwege dit diverse aanbod, de gemaakte levels natuurlijk niet opwegen tegen de kwaliteit van echte fightinggames, topdown shooters, etc. LBP blijft in basis een platformer en daar ligt ook de kracht van de game.



Ik zag laatst een horrorfilm waarin ze tassen maakten van geaborteerde kinderen. Abor-tassen, noemden ze die.

LEERSCHOOL

De wereld van LBP wordt ditmaal bijzonder fraai tot leven gebracht, en dat is vooral te danken aan het feit dat je nu personages in je wereld kunt stoppen. Personages met een eigen A.I. en zelfs een stem!
Om je een idee te geven hoe dit uitpakt, zul je eerst even de Story mode door moeten spelen. Deze verhaalmodus (eventueel co-op met z'n vieren) moet je dan ook meer zien als een leerschool. Je moet naar de dingen kijken met de ogen van een ontwikkelaar die ideeën wil opdoen. Je gaat de boel ontleden: hoe heeft men dit in elkaar gezet, welk attributen gebruiken ze, etc etc.
Al spelende leer je, maar als je dan uiteindelijk zelf gaat bouwen, besef je pas weer hoe moeilijk het is om echt toffe dingen te creëren. Juist omdat je nu zoveel mogelijkheden hebt, zie je soms door de bomen het bos niet meer.
Door al die nieuwe mogelijkheden zul je nu nog meer tijd moeten besteden aan je creaties. Je kunt ditmaal namelijk ook de zwaartekracht een rol laten spelen en zoals gezegd, heuse personages in een level tot leven laten komen. Je kunt ze opdrachten meegeven waardoor ze in feite zelfstandig een level uit zouden kunnen spelen.
Maar er is meer. LBP2 biedt nu ook de mogelijkheid tot het creëren van voertuigen die je met je joypad bestuurt. Je kunt allerhande opdrachten aan





LITTLEBIGPLANET: SACKBOY'S PREHISTORIC MOVES

Naast de game, bevat de schijf ook nog een klein Move spelletje dat eigenlijk meer een techdemo is dan een voorwaardige (mini)game.
Het idee is dat één speler de Move controller hanteert terwijl de andere speler Sackboy door de levels loodst. De bedoeling is dat de Move speler de kleine Sackboy (speler) helpt bij het oplossen van puzzels of 'm op plaatsen laat komen die hij zonder hulp niet zou kunnen bereiken.
Probleem is alleen dat de Move speler slechts kan helpen op locaties waar de objecten roze zijn gekleurd. Alle andere objecten zijn niet tastbaar voor de Move speler.
Het resultaat is dan ook dat de speler met de Move controller loopt te klikken op alles wat roze is in plaats van een ingenieus samenspel.

PLANET 2

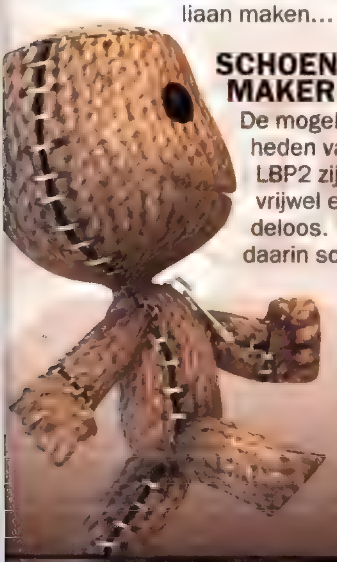
GEEN 100

- LBP2 scoort geen 100 omdat de game te veel wil en daardoor nergens echt in uitblinkt.
- LBP2 scoort geen 100 omdat het natuurlijk niet meer de mijlpaal is, die het origineel was.
- LBP2 scoort geen 100 omdat er (nog steeds) stomme foutjes inzitten, zoals de floaty jump en het vastzitten in de drie lagen waar de levels uit bestaan.

Geen 100 dus, maar wel een bijzonder fraaie game die je genoeg aanbiedt om dagen zo-niet maanden mee te rommelen.



je joypad koppelen waardoor je een racewagen kunt maken, of een spaceship dat zijwaarts door een level beweegt en dat schiet op alles wat je tegenkomt, waarbij je ook met powerups kunt werken etc. Dit zorgt voor een hele nieuwe manier van denken en behoorlijk wat sleutelen aan objecten. Het is niet meer simpelweg een ravijn met een liaan maken...



SCHOENMAKER

De mogelijkheden van LBP2 zijn dus vrijwel eindeloos. Maar daarin schuilt ook het gevaar: LBP2 wil te veel. De levels en werelden die door de mensen van LBP zijn geschapen, zijn enorm ingenieus en fantasierijk, maar wanneer er buiten het platformgenre wordt getreden, moet je constateren dat het hoge niveau daar lang niet altijd wordt gehaald. Het poolspelletje mist bijvoorbeeld de physics, waardoor het speelbaar is, maar gewoon niet goed voelt. En dit geldt ook voor andere zaken. Dit tweede deel heeft dan ook een hoog 'schoenmaker blijf bij je leest' gehalte; het is niet dodelijk en het bederft het spel ook niet echt, maar ergens wringt die schoen.



MEER IS MINDER

Ik heb genoten van de Story mode, maar ben teleurgesteld in de extraatjes. Een game die als lijfspreuk 'play, create en share' heeft, zou toch wel iets toegankelijker moeten zijn. Wat dat betreft is ModNation Racers in mijn ogen de betere 'user generated content game'. LBP2 is nog steeds heel tof, maar het wil net iets te veel waardoor het ondanks alle extra mogelijkheden, toch onderdoet voor het origineel. Soms is meer minder, en andersom.



De jongensdroom van Wouter: hij wilde vroeger altijd boekensteun worden....



Het lijkt wel een overzichtsfoto van Marken. In Monnickendam hebben we een grap over Markers: 'Waarom is het zo moeilijk om een moord op Marken op te lossen?' Iedereen heeft daar hetzelfde DNA en niemand gebitsregistratie.

CONCLUSIE

LittleBigPlanet 2 biedt meer mogelijkheden dan het origineel, maar het is daardoor ook een stukje minder toegankelijk. Je zult je echt moeten verdiepen in de materie en hopelijk zijn er genoeg spelers die dat op kunnen brengen, want zij moeten de game verder dragen.



JEROEN

SCORE 88

Hier kun je maanden mee knutselen.

LITTLEBIGPLANET 2
PLAYSTATION 3
SONY
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

7

THE SLY TRILOGY

JEROEN WAST ZIJN BEERTJE



Sly Raccoon is een van Jeroen's meest geliefde PS2 series. Dus wat doe je dan als je hoort dat er een PS3 reviewcode van deze slicke wasbeer op het postkantoor klaarligt maar die gasten van TNT aan het staken zijn? Juist, dan breek je gewoon in bij het plaatselijke postkantoor! Tja, je bent een Sly fan of niet hè?

Na God of War verschijnt nu ook een van de origineelste PS2 platform/sluipspellen in glorieus HD op de PS3. Hoewel, glorieus HD; we hebben natuurlijk te maken met een opgepoetste versie, dus zo glorieus is het nu ook weer niet, maar het kan er mee door… op sommige momenten.

MOEILIJK

Wanneer je de HD remake van Sly aanschaft, haal je (zoals de super intelligente PU-lezer ongetwijfeld al uit de titel had opgemaakt), niet één enkel deel in huis, maar de complete trilogie. En dat is wat mij betreft geen slechte keus.

Nu is het voor veel gamers vermoedelijk wel (weer) effe wennen wanneer je de game voor het eerst opstart. Niet alleen omdat het op momenten een beetje pijn aan je ogen doet, maar ook de moeilijkheidsgraad lijkt van een andere planeet te komen. Hier geldt: één keer geraakt worden is gewoon dood. Nu kun je wel een extra hitpoint verdienen door een hoefijzer te vinden of door er een te winnen wanneer je honderd muntjes hebt verzameld, maar het zal voor de meesten best even schrikken zijn, zeker omdat we zo gewend zijn aan het 'eeuwige leven'. Dit geldt overigens alleen voor het eerste Sly avontuur, want deeltje 2 en 3 hebben gewoon een energiebalk die je aan kunt vullen met gezondheidspunten.

"DE MOEILIJKHEIDSGRAAD LIJKT VAN EEN ANDERE PLANEET TE KOMEN"

DÉ WASBEER

Het mooie van deze serie is dat je nu op één schijfje alle delen hebt en zo perfect kunt zien hoe de serie zich heeft ontwikkeld.
Was het origineel nog een rechttoe rechtaan platformer; in deeltje 2 zul je zien dat het plegen van een inbraak wat beter is uitgewerkt. Voordat je daadwerkelijk over gaat tot de kraak, verzamel je eerst de nodige informatie en schakel je objecten uit om door te kunnen dringen tot het uiteindelijke doel. Het voelt allemaal wat logischer.
Natuurlijk hebben we hier met "oude" platformers te maken, maar ik moet zeggen dat eigenlijk alle delen nog goed mee kunnen, ook in deze tijd. Sterker nog, het zijn naar mijn bescheiden mening stuk voor stuk nog hele toffe spellen.
Voor een 'prikkie' haal je met Sly Trilogy dus drie hele mooie avontuurlijke platformgames in huis. Want als je er eenmaal in zit, dan kun je niets anders dan erkennen dat Sly Cooper toch wel de man, ehm, wasbeer is!
Het wachten is wat mij betreft dan ook op Sly Raccoon 4…

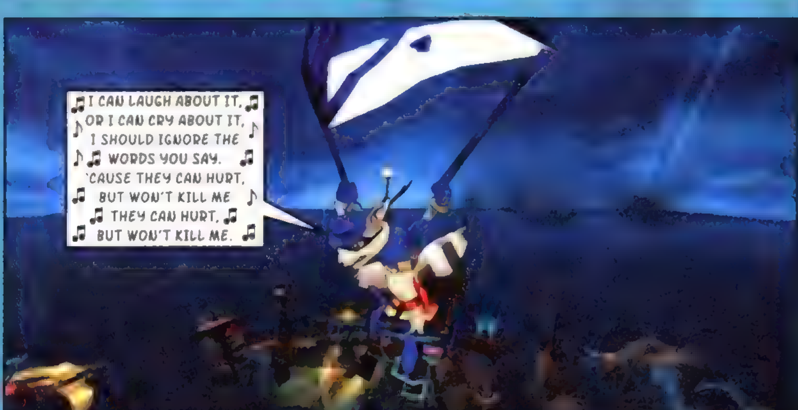
EXTRA'S

Buiten het feit dat Sly nu in HD is, zijn er ook wat andere zaken aan de games toegevoegd. Allereerst is er 3D ondersteuning. Leuk voor die tien mensen die een 3D-TV hebben staan. Het tweede extraatje vinden we in de vorm van Move ondersteuning. En ook dat klinkt spectaculairder dan het is, want het betreft hier slechts een handjevol minigames.



Tja, Sly is en blijft een was beer…





Later zou er nog een popgroep met deze tekst een nummer 1 hit scoren…



CONCLUSIE

Sly staat nog steeds zijn mannetje. Ouderwets goede gameplay die in feite tijdloos is.



JEROEN

SCORE **85**

Zeker een dikke maand als je alle drie de delen voor de volle honderd procent uit wilt spelen.

THE SLY TRILOGY
PS3
SUCKER PUNCH / SCEB
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

INAZUMA ELEVEN

Jurjen is niet de eerste persoon waar we aan denken als er een voetbalspel getest moet worden, maar Inazuma Eleven leek ons toch echt iets voor hem. Onder het oppervlak van het voetbalspel, schuilt namelijk een uitgebreide RPG...

RPG's en voetbalspellen; ze lijken mijlenver uit elkaar te liggen, maar toch komen de genres mooi samen in Inazuma Eleven.
De held van het verhaal is Mark Evans, een jonge keeper en voetbalfan die het allerbeste voetbalteam ooit wil vormen. Hij begint met een stelletje losers dat tegen de superclub Royal Academy moet spelen. Ze worden geslacht, totdat de legendarische Axel Blaze komt invallen. Hij speelt de kampioenen helemaal gek met zijn supermoves, zoals de Fire Tornado.
Klinkt inderdaad een beetje uit de lucht gegrepen allemaal, maar het verhaal wordt goed verteld en binnen de context van Inazuma Eleven zijn de gebeurtenissen logisch. Zoals de gebeurtenissen in een spel als Pokémon logisch zijn. Je vraagt je ook niet af waarom professoren levensgevaarlijke huisdieren aan jongetjes geven: zo gaat dat gewoon.

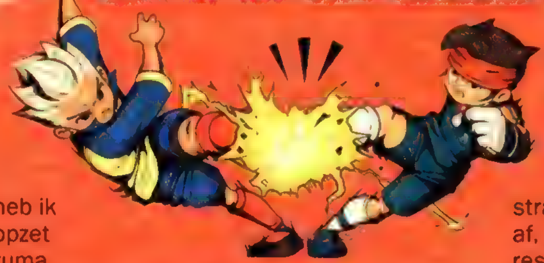
NIEUWE STRIJDKRACHTEN

De vergelijking met Pokémon heb ik niet voor niets gemaakt. Qua opzet en manier van spelen lijkt Inazuma Eleven op Pokémon.
Je wilt de allerbeste worden in een zekere obscure divisie. Je moet met poppetjes praten en dingen voor ze doen om toegang te krijgen tot nieuwe gebieden. Je trekt over de wereld om nieuwe 'strijdkrachten' te verzamelen. Je traint de leden van je team (vier tegen vier) om ze sterker te maken. Wat culmineert in het equivalent van de gymgevechten, de voetbalwedstrijden (met elf tegen elf spelers) voor publiek.
Die voetbalwedstrijden, daar wil ik het zo nog even over hebben.
Maar als we toch gaan vergelijken: de besturing is gelijk aan die in Dragon Quest IX, terwijl de tekenfilmpjes die de actie soms onderbreken net zo mooi zijn als die uit Professor Layton's spellen. Je kunt zelfs figuren uit Layton's wereld in je team krijgen!
Niet zo gek allemaal: DQ IX en Layton zijn net als Inazuma Eleven door Factor-5 gemaakt.

VEEL VOGELEN

Of je een confrontatie op het veld wint of verliest, hangt af van de move die je kiest, het level van je speler, zijn getrainde stats en zijn 'elementaire affiniteit', wat zich op een 'rock-paper-scissors'-manier verhoudt tot het element van de andere speler.
Je bent dus veel aan het vogelen met spelers, moves, opstellingen en stats voordat je op het voetbalveld de sterren van de hemel speelt. Daarin gaat het spel dieper dan je zou vermoeden.

"EENMAAL BEGONNEN BEN JE INSTANT HOOKED."



MENU

Goed, die voetbalwedstrijden dus. Ze vereisen gewenning, maar zijn geweldig. Het begint met een stukje strategie, de opstelling van je elf spelers.
Na de aftrap volgt realtime actie. Trek lijntjes vanaf spelers om ze te laten rennen. Bijvoorbeeld om een pass van de tegenstander te onderscheppen of een aanvaller de weg af te snijden.
Botst jouw verdediger met de aanvaller, dan valt de boel stil, verschijnt er een menu en krijg je alle tijd van de wereld om een keuze te maken. Tik je op 'tackle', 'sliding tackle' of de bliksemschicht in het midden om een supermove te activeren?
Als je in de buurt van het doel bent, kun je daar op tikken om een schot te lossen. Vervolgens verschijnt er weer een menu. Nu kun je kiezen om hoog of laag te schieten, en de kracht van je schot bepalen.
Zo wisselen realtime actie en strategische menukeuzes elkaar af, met een unieke spelbeleving als resultaat.

GEEN OPEN WERELD

Om duidelijk te maken wat Inazuma Eleven inhoudt, heb ik drie andere games aangehaald: Pokémon, Layton en Dragon Quest. Ik wil geen superlatieven gebruiken, maar Inazuma Eleven staat kwalitatief op gelijke hoogte met deze titels. Inhoudelijk heeft het er ook veel van weg.
Je moet wel weten dat het spel geen open wereld biedt maar dat je gebieden op een kaart moet kiezen om heen en weer te reizen. Je hoeft ook niet zoveel te zoeken of te puzzelen als in de drie genoemde spellen.
Het draait allemaal om het volgen van het vastgelegde verhaal, wat jij steeds een eindje verder helpt door de grote pijlen in beeld te volgen. Gelukkig krijg je bij het samenstellen van je team, het plannen van je strategie en het spelen van de wedstrijden wel het gevoel je lot in eigen handen te hebben. Zoals dat hoort in voetbalspellen, en RPG's.



(Door: **X-File**)



(Door: **PagaYar**)
Rondje voor iedereen.



(Door: **JJ (Je bent nog niet Jarig)**)
Sinds wanneer zit John van Beukering in een game?



(Door: **Crazy Joda**)
Japans is niet mijn beste taal, maar als ik het goed vertaal, staat daar whaaaaa!

CONCLUSIE

Moeilijk mengbaar geachte elementen vloeien logisch samen in een meeslepend, Pokémon-achtig voetbalverhaal dat wordt gestuwd door erg interessante, strategische voetbalgameplay. Laat je scepsis maar varen, eenmaal begonnen ben je instant hooked.



JURJEN

SCORE **87**

De story mode houdt je ruim dertig uur zoet. Daarna kun je je verzameling uitbreiden, samen met vrienden potjes spelen, of spelers ruilen.

INAZUMA ELEVEN
DS
LEVEL-5 / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
28 JANUARI 2011

DEF JAM RAPSTAR

JEROEN SPUUGT RIJMPJES

We hoorden een doffe beat vanuit het testhok, bleek het Jeroen te zijn die wel even dacht wat 'rhymes te spitten'. Bleek die gast zich effe te vergissen...

Confession time: in mijn schuur staat een kleine doos vol met hip hop CD's. Denk daarbij aan old-skool jongens van A Tribe Called Quest, een paar Wu-Tang CD's, De La Soul en OutKast, om er maar een paar te noemen. Dus ik dacht: ik kan best nog wel effe wat nummertjes mee rappen met die nieuwe Konami rap/hip hop game. Mooi niet dus; mijn 'skills' bleken behoorlijk roestig, en dat werd in Def Jam Rapstar meedogenloos blootgelegd. Je moet de soundtrack namelijk wel een beetje kennen, want anders kom je er niet.



Veel van die gasten zien de wereld normaal net zo, maar dan met verticale strepen.

FEILLOOS

Mensen als ik vallen dus door de mand, juist omdat het rappen en de registratie daarvan in de game zo goed werkt. Daar kwam ik achter toen ik 'Mamma Said Knock You Out' ten gehore bracht, want dat was zo'n beetje de enige track die ik voluit mee kon blèren. Toen viel pas echt op dat áls je timing goed is, de game dat feilloos registreert, maar dat doet ie dus niet als je de rhymes niet right hebt gespit, zoals in mijn case. Je weet toch!

Natuurlijk kun je, net als in SingStar, valsspelen. Kun je in laatstgenoemde game een beetje hummen, als je in Rapstar een beetje op de maat onzin uitkraamt, kom je ook een heel eind, maar het staat natuurlijk totaal niet cool als je met kreten als Hoebie, Bo, Bo, Moe Moe een track uitspeelt.



FREESTYLE

Als je de game op bovengenoemde wijze uitspeelt, zal er in principe geen haan naar kraaien, maar Def Jam heeft een erg leuke community feature, waarin je zelf opgenomen video's kunt delen met andere hip hop wannabees. Vervolgens kun je, YouTube style, op de video's stemmen en dat is natuurlijk erg cool. Of niet dan? Naast de geijkte karaoke feature, kun je ook nog lekker freestylen op beats gemaakt door een paar doorgewinterde beatmakers. Dat is natuurlijk tof voor iedereen die een hip hop carrière ambieert. Upload je zelfgemaakte filmpje, en je kunt zomaar ontdekt worden! Hoe dan ook, voor iedereen die hip hop en rap in het algemeen een warm hart toedraagt, biedt Def Jam Rapstar genoeg om zich mee te vermaken. Er is een goede balans tussen oldskool nummers en wat bekendere shit tot super commerciële kutzooi aan toe. Daarnaast valt er in de toekomst nog genoeg te downloaden door middel van nieuwe tracks die Konami beschikbaar gaat stellen.



Tròkken die idioten hun broek maar eens omhoog!



Ben ik nou gek, of hebben die mannen 'doe maar wiebelen' gewoon gejat! Het is in ieder geval wartaal...

> "EEN GOEDE BALANS TUSSEN OLDSKOOL EN BEKENDERE SHIT."

NEDERLANDS TINTJE

Het enige wat ik eigenlijk mis in Def Jam Rapstar is een Nederlands tintje. Ik bedoel; we hebben hier in ons kikkerlandje toch genoeg Nederlandstalige hip hop gehad? Denk aan Extince (zie screen), Osdorp Posse, Brainpower om een paar 'oldskool' jongens te noemen, maar ook aan gasten wat meer van deze tijd zoals De Opposites, Opgezwolle en De Jeugd van Tegenwoordig.

Hoe leuk het ook is om Nas, Wu-Tang of Biggie na te doen, voor ons is het natuurlijk extra tof om even in je moerstaal shit uit te kramen. Dus Konami, gooi er effe wat Nederhop in!



CONCLUSIE

Het is nu al cool voor de hip hoppers onder jullie, maar een beetje Nederhop zou de game net dat beetje extra geven.



JEROEN

SCORE **70**

Goed voor een maandje fun denk ik zo.

DEF JAM RAPSTAR
PS3 / XBOX 360 / Wii
4MM GAMES / KONAMI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12

MARIO VS DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM

Met hun spectaculaire Wii-avonturen zijn Mario en Donkey Kong nog steeds toonaangevend in het platformgenre. Maar waarom blijft Nintendo doorgaan met het uitpoepen van die verouderd ogende Mario VS DK-puzzelspellen? Is het een soort misplaatst eerbetoon aan dat debuut van Mario en DK uit 1981? Jurjen denkt er het zijne van.



JURJEN PLAATST BUIZEN

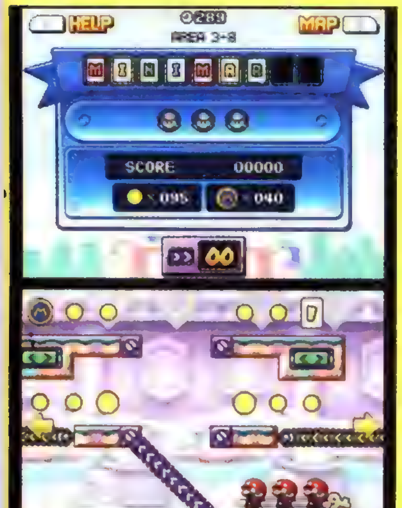
Inderdaad, het was 1981, dus dertig jaar geleden, dat Mario voor het eerst langs ladders en steigers omhoog moest klimmen om Pauline uit de klauwen van Donkey Kong te redden.
En in feite is dat wat je ook in deze nieuwe Mario Versus Donkey Kong weer moet doen. Al speel je net als in de voorgangers niet direct met Mario, maar moet je op Mario lijkende speelgoedpoppetjes activeren en indirect begeleiden door omgevingsobjecten te manipuleren.

ACTIVEREN

De bekende spelopzet is voor Mini-Land Mayhem weer licht aangepast. Het heeft zelfs zijn meest eenvoudige vorm tot op heden gekregen. Je kunt de Mini-Mario's niet meer verschillende kanten op laten lopen of stilzetten. Je kunt ze activeren, en dat was het dan. Ze blijven lopen tot ze een muur tegenkomen. Dan draaien ze om en lopen ze verder. Komt een Mini-Mario een ladder tegen, dan klimt hij erlangs omhoog. Komt hij een hamer tegen, dan pakt hij de hamer en begint er als een dolle mee te zwaaien. Komt hij een trampoline tegen dan... nou ja, je begrijpt wel hoe het werkt.
Het klinkt misschien alsof je door die geringe invloed op de Mini-Mario's als speler buitenspel wordt gezet, maar dat is niet het geval. De nadruk ligt dit keer op het manipuleren van de omgevingsobjecten, dat is alles.
Je kunt in elk level een aantal bouwcredits krijgen of verzamelen die je verschillende dingen laten plaatsen. Bijvoorbeeld platformen, lopende banden, trampolines en buizen.
Die dingen moet je zo plaatsen (en soms snel weer verwijderen) dat de Mini-Mario's veilig en dicht op elkaar naar de uitgang marcheren.
Dus dat is eigenlijk het spel, dat uitvogelen hoe en waar je dingen moet plaatsen en verwijderen. En je plannetje met de juiste timing uitvoeren als de Mini-Mario's eenmaal in beweging zijn gezet.



(door: **stravagante**)
Princess Peach weet dat er "minimario" hoort te staan, maar dat wil ze niet zeggen omdat ze daar ongehoorde associaties bij heeft.



(door: **NLkiller95**)
Mario snapte de '3' van 3DS niet helemaal zo goed.

KLEINE NIEUWE DINGETJES

Het spel is zo gemakkelijk dat je al na een uur de eerste drie of vier van de acht zichtbare werelden voltooid zal hebben. Maar geen zorgen, er staan je dan nog minstens tien uren puzzelpret te wachten.
Het spel blijft leuk doordat nieuwe levels steeds weer kleine nieuwe dingetjes introduceren. Magnetische muren, bijvoorbeeld.
In sommige levels moet je de Mario met de sleutel voorop laten lopen, of speelgoedversies van de prinses en Toad naar hun eigen deurtjes laten lopen.
Het is steeds de kunst niet alleen de deurtjes te bereiken maar onderweg ook alle goodies te verzamelen. Met die goodies krijg je toegang tot extra levels en minigames, dus je pakt ze niet alleen voor het opgeruimde gevoel.



(door: **Jarnootje**)

"EEN GOED DOORDACHTE, KODDIG UITGEVOERDE, TIKJE MINIMALE PUZZELGAME."



(door: **Portal Kings**)
De opnames van Oh Oh Kongo hadden al veel smeuïge beelden opgeleverd.

ZELF DOEN!

De Construction Zone is meer dan een extraatje. Het biedt eenvoudig bedienbare en overzichtelijke maar toch ook verregaande mogelijkheden je eigen levels te maken. Zelfbouwers gaan hiervan smullen.

UITSTEKEND

Ik begrijp ondertussen wel waarom Nintendo blijft doorgaan met het uitpoepen van die Mario VS DK-spellen. Het kernidee, van die kleinschalige platformpuzzels met indirecte controle over de marcherende poppetjes, werkt gewoon erg goed. Dat Mario en DK in andere spellen veel meer actie en spektakel bieden, doet daar niets aan af.
Door het gebrek aan actie en spektakel komt de opzet van Mario VS DK juist uitstekend tot zijn recht op een handheld.
En die opzet heeft wat mij betreft niet alleen zijn eenvoudigste maar ook z'n beste, puurste, zuiverste en koddigste vorm gekregen in dit Mini-Land Mayhem.

CONCLUSIE

Dit leukste deel in de serie is een goed doordacht, koddig uitgevoerde, tikje minimale puzzelgame die toch steeds weer met een klein verrassinkje komt om de speler bij de les te houden en tot doorspelen te verleiden. Perfect om lange tijd in je handheld te houden.



JURJEN

SCORE **82**

Schrik niet van je aanvankelijk gezwinde progressie, het kost een ervaren speler minstens twaalf uur om alles vrij en uit te spelen. En dan is daar nog de optie eigen levels te maken en uit te wisselen.

MARIO VS DONKEY KONG: MINI-LAND MAYHEM
DS
NINTENDO
1 SPELER
4 FEBRUARI 2011

GHOST TRICK
PHANTOM DETECTIVE



Kennelijk was Shu Takumi ook wel even klaar met de door hem bedachte Ace Attorney serie, want met Ghost Trick komt hij met iets heel nieuws. Jurjen is als een blok voor de game gevallen.

Er zijn verschillende redenen waarom ik van games hou. Eén ervan is dat games mij dingen laten beleven die ik nooit eerder heb beleefd. Tenminste, dat hoop ik altijd een beetje.
Maar we weten allemaal dat de meeste games je juist dingen laten beleven die je al heel vaak beleefd hebt... in de vorige games die je speelde. Maar dan met een ander poppetje op de voorgrond, een ander muziekje op de achtergrond en een ander bos om te verkennen.
Ze zijn een zeldzaamheid: games die je daadwerkelijk iets geheel nieuws laat beleven.

SPOOK

Ghost Trick is zo'n zeldzame game die je iets werkelijk nieuws laat beleven. Natuurlijk, er bestaat al een game waarin je als een spook dingen in je omgeving kunt bewegen. Maar dat idee is in Geist bij lange na niet zo origineel en knap uitgewerkt als in Ghost Trick.
Neem de gameplay: het gebruikt wat principes van wijs-en-klik-mysteries, maar maakt daar zo origineel gebruik van, dat de ervaring onvergelijkbaar is met wat dan ook.
En toch werkt die gameplay bijzonder goed. Alsof die al jaren bestaat, en in die jaren steeds verder is gefinetuned.
Ghost Trick doet alles in één keer goed, daar komt het op neer.

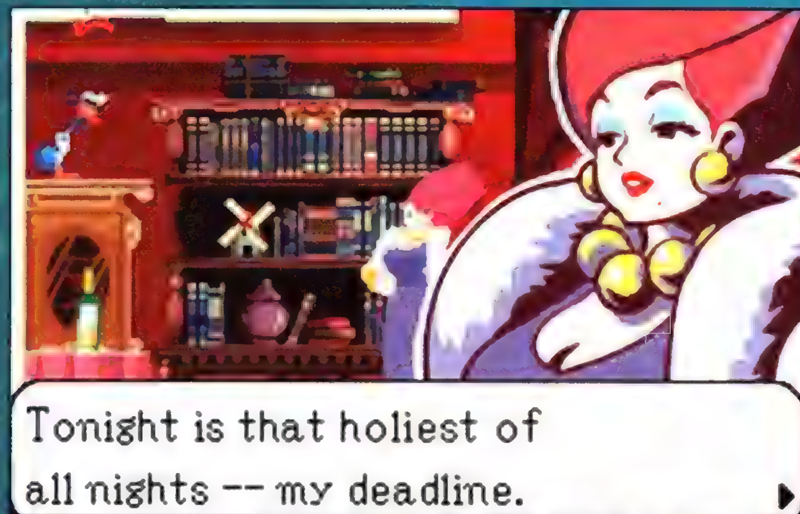
> "ALLES IN DIT SPEL IS SPOT-ON."

TRUC

Je bent dus een spook, de ziel van de overleden Sissel. Vanuit een zijaanzicht bekijk je de gebeurtenissen in de wereld der levenden. Met sommige dingen in die wereld kun je trucs uithalen om mensen te manipuleren.
Je kunt de tijd stoppen en overschakelen naar een spookwereld. In die spookwereld kun je je spook, vertegenwoordigd door een blauwe vlam, over tamelijk kleine afstanden van voorwerp naar voorwerp slepen. Heb je zo het voorwerp bereikt waarmee je een truc wilt uithalen, dan schakel je terug naar de levende wereld, en wacht je op het juiste moment om op de knop 'Trick' te drukken.
Ik zal wat voorbeelden geven van de dingen die je kunt doen.

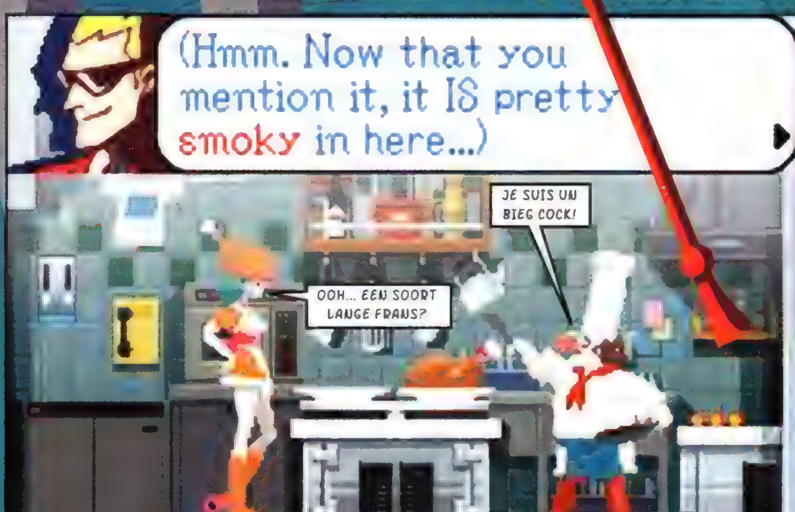
PEDAALEMMER

Op het bureau van een wijndrinkende schrijfster staat een olielamp. Als je van die lamp bezit hebt genomen, kun je 'm doven. Hierdoor maakt de vrouw een tikfout. Ze trekt het papier uit haar tikmachine, ver-



Dan mag je een dikke, alcoholistische snob zijn. Een vrouw die 'de deadline heilig vindt', is de vrouw van m'n dromen...





En hij mag bij Michel-in z'n sterretje...

TRICK



JURJEN HAALT TRUCS UIT

SPELREGELS VOOR EEN SPOOK

Als het spel begint, ben je nét doodgeschoten. Een schemerlamp legt uit wat je als spook wel of niet kan doen. Hier een beknopt overzicht.
① Als spook mag je tot het ochtendgloren proberen te achterhalen wie je bent en waarom je dood bent. Daarna verdwijn je.
② Je kunt je voortbewegen via levenloze voorwerpen, en kunt ook bezit nemen van die voorwerpen. Met sommige voorwerpen kun je trucs uithalen.
③ Je kunt geen bezit nemen van levende wezens, en geen trucs uithalen met wezens die ooit geleefd hebben.
④ Als je een vers lijk vindt, kun je de tijd zo vaak je wilt terugspoelen tot vier minuten voor zijn of haar overlijden. Binnen die vier minuten mag je proberen te voorkomen dat de persoon sterft.

Verfrommelt deze tot een prop en smijt hem naar de pedaalemmer. Aan jou de taak om vlak voor het smijten bezit te nemen van de prop, en zo naar de pedaalemmer te reizen. Met die pedaalemmer kun je ook een truc uithalen: je kunt 'm openen. Zo schiet je de prop vanaf het deksel de lucht in, waardoor je het spook van de prop naar een telefoon kunt sloppen. Via die telefoon kun je naar andere locaties reizen.
Je doel is steeds te voorkomen dat mensen sterven (zie kader).
Je voelt je echt heel slim, als je door het combineren van allerlei trucs het noodlot een loer draait, bijvoorbeeld door een moordenaar te pletten, of een slachtoffer naar een verstopplek te loodsen.

ABSURDE PERSONAGES

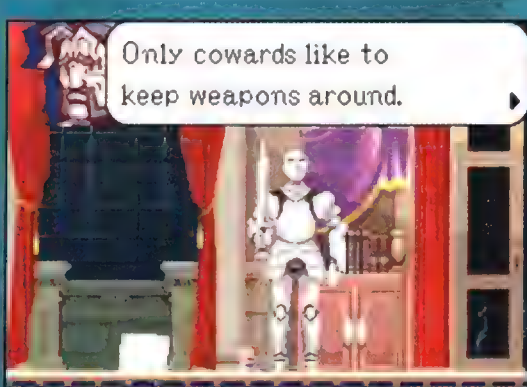
Ghost Trick is ontsproten aan het brein van Shu Takumi, bekend als bedenker van de Ace Attorney spellen. En ook al is Ghost Trick compleet anders dan die rechtbank-drama's, je merkt wel dat ze van dezelfde maker zijn..
Bijvoorbeeld door de mysterieuze verwikkelingen vol absurde personages, zoals de madam die leeft voor het schrijven en de wijn, en de man met een duif op zijn hoofd.
De dialogen zijn al even mal, maar toch ook haarscherp geschreven, voorzien van knipogende zelfspot en binnen de context van het spel volstrekt logisch. Daar is Takumi erg goed in; een uniek universum scheppen, met een eigen soort personages, een eigen soort logica.
In Ghost Trick is 'm dat nog beter gelukt dan in Ace Attorney. Het spel is overtuigender, buitensporiger, consistenter, veel meer interactief en werkt niet met stilstaande plaatjes maar met knappe animaties.

SPOT-ON

Het knappe van die animaties vind ik dat ze de personen zo mooi kenschetsen.
Hoe een boef met zijn geweer een donut uit een schaal prikt, in de lucht gooit en opvangt. Hoe een bewaker omgekeerd op een stoel hangt en nonchalant een pak kaarten schudt. Het hondje Missile, daar ga je verliefd op worden.
Als de wijndrinkende schrijfster de olielamp weer wil laten branden, ontsteekt ze een lucifer door deze met een sierlijk gebaar over haar aanzienlijke derrière te strijken, terwijl ze met haar andere hand het glas wijn hoog houdt.



Duidelijk gevalletje van een kip zonder kok...



Dit spel is duidelijk niet in Amerika gemaakt.

De zwierige manieren waarop inspecteur Cabanella op zijn fiets stapt of langs een trap omlaag danst, ze wekken hem tot leven, meer nog dan zijn vreemde taalgebruik.
Maar ook dat vreemde taalgebruik is spot-on. Alles in dit spel is spot-on, dus ook dat vreemde taalgebruik. Muziek en geluidseffecten? Spot-on.

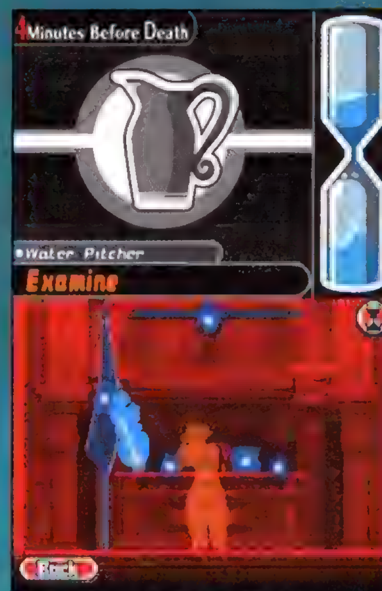
DETAILS

Bij de wijndrinkende schrijfster hoor je sleazy nachtclubjazz, bij haar militaristische man hoor je marsmuziek. En loop bijvoorbeeld eens een stukje bij de tikkende vrouw vandaan. Je hoort de schrijfmachine nog steeds ratelen, maar dan een tikje zachter. Het zijn details die je als opmerkzame speler een verwend gevoel geven. Hier is over nagedacht. Over alles is nagedacht.
Ook als je ze niet bewust opmerkt, dragen de details bij aan de unieke sfeer en het gevoel iets zeldzaam goeds in handen te hebben.
Ghost Trick werkt feilloos als een atoomklok, op elk niveau. Hoe het precies werkt, ik weet het ook niet. Maar het werkt.
Ik heb veel respect gekregen voor Shu Takumi, die blijkbaar heel goed begrijpt hoe videogames werken.

DE DOOD

Er schiet mij een andere reden te binnen waarom ik hou van games. In tegenstelling tot in mijn dagelijks leven, heb ik in games totale controle over wat er met mij gebeurt. Games geven mij het machtige gevoel dat ik mijn lot in eigen handen heb.
Misschien dat Ghost Trick daarom zo goed werkt. Het spel laat je op vernuftige manieren de wereld naar je hand zetten en zelfs de dood overwinnen.
Neem deze overpeinzing van de dode hoofdpersoon Sissel in het spel: 'Living creatures can choose to live their lives in one of two ways. They can either submit to their fate or they can try to change it.'

Volgens mij snijdt Takumi hiermee doelbewust een thema aan wat het fenomeen videogames zowel kenmerkt als overstijgt. Of zie ik spoken?
Één ding is zeker: zoiets als Ghost Trick heb je nog nooit beleefd.



Geen idee wat ik met die waterkan...

CONCLUSIE

Ghost Trick hangt van de spitse vondsten en hoogst vermakelijke situaties aan elkaar. Na een wat stug maar onmisbaar uitleglevel, is het genieten van alles wat de game je voorschotelt en laat doen. Als fijnproevende videogameliefhebber moet je deze gespeeld hebben.



JURJEN

SCORE 95

Na een uur of acht komt alles op bevredigende wijze bij elkaar.

GHOST TRICK:
PHANTOM DETECTIVE
DS
CAPCOM / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

12

INFINITY BLADE

POWER UNLIMITED GOLD

JEROEN SPEELT MET OPEN MOND

"Wauw", hoorden we Jeroen ineens uitroepen. Toen we hem vervolgens aankeken, en Jeroen z'n iPad even neerlegde, zagen we dat zijn kaak op z'n bureau lag en hebben we die handmatig weer in de originele positie moeten terugbrengen. "Wauw", zuchtte Jeroen nogmaals, "dat dít op zo'n klein apparaatje mogelijk is".





Wanneer je Infinity Blade gaat spelen en je het principe een beetje door begint te krijgen, zie je dat de game het gelukkig niet alleen maar van zijn looks moet hebben; het spelletje blijkt ook nog eens zo verslavend als de neten.
Het principe van Infinity Blade is vrij simpel: met je vinger tik je op vaste punten op het scherm om door de wereld te lopen, een beetje zoals in Myst.
Bij ieder nieuw 'scherm' kom je vrijwel altijd tegenover een grote ridder te staan die het op jou gemunt heeft. Wat volgt is een gevecht waarbij jij als speler diverse mogelijkheden hebt om aan te vallen en te verdedigen.



Hierin kun je je verstoppen als je heel erg bang wordt. Het is een 'ik ben als de doodskist'.

VERDEDIGEN

De praktijk leert al snel dat de verdediging vaak de beste aanval is, want alleen door goed te verdedigen kun je de tegenstanders uitschakelen.
Je kunt de aanvallen van de veelal groteske tegenstanders op verschillende manieren pareren. Bijvoorbeeld door te blokken met je schild (dit kan slechts een aantal maal, aangezien je schild ook hitpoints heeft) maar ook door te ontwijken (je kunt naar links en rechts springen om zo een aanval te omzeilen) of door de aanvallen te counteren (zeer effectief maar je timing moet perfect zijn).
Heb je de aanval afgeslagen dan kun je zelf los gaan op je tegenstander. Met je vinger teken je de aanvallen. Denk aan diagonale, verticale en horizontale slagen met je zwaard. Doe je dat snel en secuur dan ontstaan er combo's die heel wat hitpoints van de tegenstander afsnoepen.

GOD KING

Dit principe herhaalt zich tot je uiteindelijk bij de God King bent aanbeland. Deze knakker van lvl 50 is de absolute eindbaas en zul je niet in één keer verslaan, ook niet in twee keer overigens en zelfs niet in drie keer. Nee, je zult heel wat uurtjes in de game moeten steken om de God King te overwinnen. Iedere keer dat hij jou verslaat, en dat gebeurt vaak, zal er namelijk een nieuw personage opstaan, met dezelfde attributen als het vorige dat je speelde. Je speelt als het ware steeds met hetzelfde personage alleen dan een andere bloedlijn. Een soort afstammeling, die in de voetsporen van zijn voorvaderen treedt en op zijn beurt de God King tracht te bedwingen.
Gedurende je eindeloze gevechten verdien je geld, verzamel je wapens en word je steeds krachtiger.
Doodgaan is dus niet erg, maar wel vervelend aangezien je weer van voor af aan moet beginnen. Het voordeel is dat je je tegenstanders leert kennen, dat je de moves die ze tegen je gebruiken herkent en je dus steeds beter kunt anticiperen.
Je vecht dan wel constant dezelfde gevechten maar wanneer het er zo vet uitziet, maakt dat mij helemaal geen ene drol uit.

> "NIET ALLEEN BEELDSCHOON MAAR OOK RETEVERSLAVEND."

MEER ONDERWEG

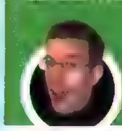
Epic heeft al beloofd om meer te doen met Infinity Blade. Zo zijn er al nieuwe wapens en andere attributen aangekondigd, en zullen er nieuwe locaties worden toegevoegd. Vooral dat laatste is zeer welkom, want de omgevingen zijn, hoe fraai ook, op dit moment een beetje eentonig, zeker wanneer je het voor de twintigste keer opneemt tegen de God King.





CONCLUSIE

Infinity Blade is niet alleen beeldschoon maar ook reteverslavend.



JEROEN

SCORE **90**

Hier kun je heel wat uurtjes in kwijt.

INFINITY BLADE
iPHONE / iPOD TOUCH / iPAD
EPIC
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

MARIO SPORTS MIX

Mario Sports Mix levert op één disc vier sporten: basketbal, volleybal, ijshockey en trefbal. Ze worden allen sprankelend en kleurrijk in beeld gebracht. De olijke kreten zijn niet van de lucht. Toch werd Jurjen er niet echt door gegrepen.

JURJEN TREFT BALLEN EN EEN PUCK



Omdat Bowser vaak met z'n hele gewicht bovenop de puck ging liggen, noemden ze 'm ook wel Puck van de Pletteplet.

Een loodgieter roept 'woehoe', springt vijf meter door de lucht en verdient twintig punten door de bal door de hoepel te rammen. Die hoge score had hij te danken aan de muntjes die hij eerder al van het veld griste.
Het is duidelijk: dit is geen serieuze kijk op sport; dit is Mario-sport. Het is voor gezelschappen en voor de lol.
De poppetjes ogen trouwens minder stoer dan in Mario Strikers Charged Football of Super Smash Bros. Melee. Vooral Mario ziet er wat simpel uit. Dat past dan wel weer bij het karakter van het spel: simpel, gezellig vermaak voor het hele gezin. Het is niet verkeerd, als je naar zoiets op zoek bent.

MINIGAMES

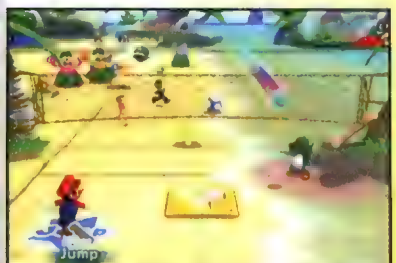
Naast de vier sporten zijn ook nog wat verwante minigames op de disc gepleurd. Maar omdat die nog simpeler zijn dan de toch al erg simpele sporten, zijn die je aandacht nauwelijks waard.

KNOPPENFUNCTIES

Iets zeer eenvoudigs verwachtend, keek ik wel even op van de vele knoppen die ik moest gebruiken. Dat is anders dan in Mario Sports, waarin een beetje zwaaien en schudden meestal wel genoeg was. Het is wel fijn dat de knoppenfuncties in alle sporten zo'n beetje hetzelfde zijn; dan hoef je ze dus maar één keer te leren.
Je kunt tussen personages wisselen met C, overspelen met A, voorwerpen gebruiken met B, speciale acties uitvoeren met A + B, de A-knop ingedrukt houden voor een combo en de Z-knop ingedrukt houden voor een opgeladen slag. De rest (slaan, schieten, afpakken, beuken en blokken) werkt allemaal door te schudden.
Je zult schudden alsof je leven er van afhangt, in Mario Sports Mix.



"SCHUDDEN ALSOF JE LEVEN ERVAN AFHANGT."



Mario is een specialist in onderwatervolleybal. Dat komt omdat ie zonder duikbril kan snorkelen.

POPPETJES

Wat speelbare poppetjes betreft: natuurlijk zijn daar weer Nintendo's bekende snorremannetjes, drakenmuilen, apenkoppen en [illegible], maar je kunt dit keer ook Mii personages kiezen en poppetjes van Square-Enix vrijspelen.
Zodat je eindelijk je ijshockeyteam kunt samenstellen uit Rosalina, een [illegible] cactus en je zelfgemaakte Hitler.

VIERENZEVENTIG TEGEN NUL

Is het leuk? Dat is natuurlijk de hamvraag. En ik kan er niet omheen: het is best leuk. Maar dan moet je wel met vrienden spelen, want in je eentje is er niet veel aan. Dat komt omdat de vier sporten weinig ruimte voor strategische beslissingen bieden, en de computer een waardeloze tegenstander is.
De eerste keer moeiteloos met vierenzeventig tegen nul winnen is nog leuk, maar na drie of vier keer zo'n partij neemt de euforie af.

Als je de vier cups in een bepaalde sport hebt gehaald, komt weliswaar een moeilijkere stand beschikbaar, maar ook op die moeilijkere stand hoef je geen noemenswaardige tegenstand te verwachten.
Gelukkig kun je de game wél online spelen. Al blijft een spel als dit natuurlijk het meest geschikt voor potjes met mensen in dezelfde kamer.

TREFBAL

Dus: eerst even in je eentje spelen om de knoppenfuncties in je hersenen te etsen en poppetjes vrij te spelen. En dan met vrienden aan de slag.
Begin maar met ijshockey. Meteen lachen, meteen lol. Basketbal is naar mijn smaak de minste van de vier sporten. De beste is trefbal. Dat komt vooral omdat trefbal nergens op lijkt. Het is de kunst de bal naar de tegenstander te smijten als hij denkt of hoopt dat je de bal niet gaat smijten. Trefbal is spannend, psychologisch interessant en goed voor een grillig wedstrijdverloop. Dat je als uitgeschakelde speler nog terug kan komen, ik hou daar wel van.
Toch geldt het net zo goed voor trefbal als voor de andere sporten: dit is simpel, gezellig vermaak voor het hele gezin. En te oppervlakkig om lang leuk te blijven.



Ik heb zelf geen voorkeur voor NBA Teams; ik vind alleen New York Knicks...

CONCLUSIE

Het is niet zo verwonderlijk dat maar liefst vier sporten op één disc zijn gestort: geen enkele ervan kan op zichzelf staan, zelfs trefbal niet.
De sporten zijn best aardig om eens met vrienden en familie te spelen, maar bieden te weinig diepgang om lang te boeien.

JURJEN

SCORE **60**

[illegible]

MARIO SPORTS MIX
Wii
SQUARE ENIX / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW


18
www.pegi.info
PU
WIN HET SPEL OP PU.NL!
Maak kans op een Limited Edition van
DEAD SPACE 2 en andere prijzen!!!
Surf snel naar: www.pu.nl/deadspace2
ISAAC BRINGS THE TERROR TO SPACE.
The nightmare has returned. But this time, Isaac is the one in charge. With
new weapons and zero-G ability, now it's time for his enemies to feel the fear.
DEAD SPACE 2
Vanaf 27 januari
in de winkel
www.ea.com
"BETERE SCI-FI VIDEOGAME HORROR BESTAAT ER SIMPELWEG NIET."
POWER UNLIMITED
PS3
LIMITED EDITION
DEAD SPACE 2
PlayStation 3
PlayStation Move
PlayStation Network
EA
VISCERAL GAMES

SUPER MARIO ALLSTARS (25TH ANNIVERSARY EDITION)



JURJEN VIERT GEEN FEEST

Mario is vijfentwintig jaar oud geworden, en om dat te vieren brengt Nintendo Super Mario Allstars uit voor de Wii. Voor deze leuke bundeling klassieke Mario-spellen moet je dertig euro betalen. Jurjen ging checken of het pakketje die prijs waard is.

Op zich kan zo'n bundeling van een paar klassiekers best leuk uitpakken, hoor. Ik bewaar bijvoorbeeld goede herinneringen aan Super Mario Allstars voor de SNES uit 1993, een bundeling van de eerste drie Mario-spellen plus The Lost Levels, maar dan met SNES kwaliteit graphics.
In 2009 verscheen nog een mooie bundel van drie Metroid-games, inclusief breedbeeldweergave en nieuwe Wii-besturing.
De onlangs verschenen bundel met de eerste twee God of War-spellen, voorzien van geremasterd geluid en opgepoetste HD-beelden, kan ik ook wel waarderen.
Daarmee vergeleken levert het Super Mario Allstars schijfje voor de Wii echter bijzonder weinig waar voor zijn geld.



(door: Mr.Beap)
Er zit wel echt diepte in tegenwoordig.

HELAAS

'Dat meen je niet!' was het eerste wat ik dacht en bijna hardop zei nadat ik het schijfje met Super Mario Allstars in mijn Wii had geduwd.
Wat blijkt: het is dus gewoon weer die bundeling van de eerste drie Mario-spellen plus The Lost Levels; exact dezelfde bundeling die ik in 1993 al voor de SNES had gekocht.
Dus SNES-kwaliteit graphics, die er op een moderne tv wel erg low-res uitzien. Er is ook geen extra spelletje of 'the making of' toegevoegd. Een nieuw menuutje blijkt eveneens te veel gevraagd.
Helaas, ook geen breedbeeldweergave, dus worden links en rechts flinke banen van het beeld afgesneden.
Voor de uitleg van de knoppenfuncties wordt zelfs de layout van de SNES-controller getoond!



(door: stravagante)
Je zou zo toch niet zeggen dat Mario één van de GROOTSTE game characters ooit is.

GEEN FEESTSTEMMING

Inderdaad: de code van de SNES-versie is simpelweg op een disc gepleurd. Een disc waar je dertig euro voor moet betalen. Dit omdat Mario jarig is.
Ik moet eerlijk bekennen dat ik van dit soort commerciële praktijken niet echt in een feeststemming raak.
Nou wordt er bij de speldisc wel een extra disc met soundtrack geleverd, en die beviel mij wel. Bovendien zijn de Mario-spellen an sich natuurlijk ook vandaag de dag nog geweldig.
Maar die games had ik natuurlijk al op mijn Wii gedownload, tegen betaling van 5 euro per stuk. En Super Mario Bros 1, 2 en 3 had ik niet alleen voor de NES maar ook al voor de GBA gekocht, voor zo'n vijftig gulden per stuk.
In feite zijn de games op de Wii-disc geen heruitgaves, maar heruitgaves van heruitgaves. Herheruitgaves. Her, her, je hoort ze lachen daar in Japan.

DRIE BUNDELINGEN DIE WÉL COOL WAREN GEWEEST

1. De eerste drie SMB games opnieuw gemaakt in de stijl van New Super Mario Bros. dus met 3D-elementen en vierspeler stand.
2. De twee Mario avonturen voor de Game Boy (Super Mario Land 1 & 2) met nieuwe, gekleurde graphics.
3. Het Mario Bros. 3D Pack, bestaande uit een opgepoetste versie van de DS-versie van Super Mario 64, Super Mario Sunshine met Wii controls en Luigi's Mansion met Wii controls.

"EXACT DEZELFDE BUNDELING DIE IK IN 1993 AL VOOR DE SNES HAD GEKOCHT."



(door: R!ch)
Zal het Mario lukken om de gemene puist van de wolk uit te knijpen?



(door: LosMartinos)
Zijn kannibalistische vleesetende planten vegetariërs?

DEZE VIER SPELLEN STAAN OP HET SCHIJFJE

Super Mario Bros. - Hier is het allemaal mee begonnen. Acht werelden met elk vier briljant bedachte levels.
Super Mario Bros. 2 - Dit was oorspronkelijk geen Mario spel, en dat merk je wel. Het is allemaal wat vreemd en puzzelachtig, maar niet verkeerd.
Super Mario Bros. 3 - Samen met Super Mario World is dit het beste wat Mario in 2D heeft te bieden. Doet absoluut niet gedateerd aan.
Super Mario Bros.: The Lost Levels - Deze is in Japan als vervolg op Super Mario Bros. uitgebracht, maar werd door de extreem hoge moeilijkheidsgraad niet geschikt geacht voor de Westerse markt.



CONCLUSIE

Een of andere stageloper bij Nintendo Japan heeft de code van Super Mario Allstars in een kwartiertje overgezet naar een Wii-schijfje. Vervolgens: boekje erbij, soundtrack schijfje erbij, prijskaartje van dertig euro erop en cashen maar. Alleen al uit principe moet je aan deze schaamteloze geldklopperij niet meedoen.



JURJEN

SCORE 37

Mario games blijven natuurlijk eeuwig en altijd leuk.

SUPER MARIO ALLSTARS (25TH ANNIVERSARY EDITION)
Wii
NINTENDO
1 - 2 SPELERS (OM EN HIER)
OUT NOW

RAGE



Is de iPad een serieuze concurrent voor de DS en PSP? Nee, maar volgens Juren zou hij 't best eens kunnen worden. Het scherm is in elk geval een stukkie groter, en ook de processor van de iPad mag je niet onderschatten.

Doorloop de gratis te downloaden demo van Epic Citadel maar eens op je iPad. Zo'n prachtige, kleurrijke middeleeuwse stad, die zo loeigroot, kleurrijk en haarscherp tussen je handen wordt gepresenteerd, aaaah, geweldig gewoon. Laten we ook niet vergeten dat de iPad is voorzien van multitouch besturing en motion sensors. Het enige waar het de iPad als gameplatform eigenlijk aan ontbreekt is knoppen. En - o ja - games.


Ga je 'm kussen of ga je 'm slopen...

OPVALLENDE VERSCHIJNING

Een handjevol goede casual games, een paar aardige doch beperkte hardcore games en drie matige ports van echte games, dat is de situatie op de iPad, wat spellen betreft. In zo'n klimaat is Rage een opvallende verschijning. De game begint met een kwalitatief hoogstaand HD-filmpje waarin we zien hoe met Mad Max-achtige auto's en geavanceerde wapens tegen mutanten wordt gestreden in een apocalyptische wereld.
Vervolgens word je welkom geheten in Mutant Bash TV, een moordshow waarin jij de hoofdrolspeler bent. Je blikveld schuift automatisch vooruit. Terwijl je je linker vinger over het beeldscherm sleept om te mikken, tik je met je rechter vinger op een icoontje om op de in beeld springende mutanten te schieten. Dat is Rage.




Heeeeele domme gasten die in de gevangenis zitten, noem je ook wel ééncelligen.

HALF UUR

Inderdaad, Rage is een on-rails shooter. Wie echter denkt dat dit genre alleen maar tot geestdodende en herhalende gameplay kan leiden, heeft de Wii-titels Dead Space Extraction en Sin and Punishment niet gespeeld. Die games bewijzen dat de sterk gestuurde regie in dit genre juist garant kan staan voor een diepgaande verhaalbeleving en in hoog tempo afwisselende actie. Helaas blijkt al snel dat we dat soort dingen in Rage niet hoeven te verwachten. Er springen steeds dezelfde mutanten in beeld, en jij moet ze schieten voordat ze jou raken.

> "GEBREK AAN DIEPGANG EN VARIATIE."

Soms wordt je blikveld razendsnel voorbij pick-ups en mutanten getrokken, waarbij je weinig meer kunt doen dan hersenloos tikken met die rechter vinger.
Drie levels lang gaat dat zo door, na een half uur is het spel voorbij.

IN HET NIET

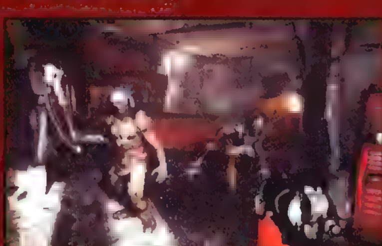
Geen races met Mad Max-achtige auto's, geen geavanceerde wapens (dat bleken verwijzingen naar de 'echte' console game Rage die volgend jaar uitkomt - zie kader), maar erger is het gebrek aan diepgang en variatie.
Rage biedt wel bijzonder fraaie 3D-HD-graphics die in hoog tempo en zonder haperen aan je ogen voorbij trekken.
Om op de moeilijkere niveaus te overleven en hoge scores te kunnen halen, moet je jezelf ook aanleren precies op het juiste moment te herladen, wat de game toch nog een goed verstopt stukje diepgang geeft. Maar dit valt natuurlijk compleet in het niet bij wat je van een 'echte' game op een serieus te nemen gameplatform gewend bent.

JEZUS

Jezus, hoor ik je nu zeggen. Jezus, dat is niet goed. Nee, dat klopt, je hoeft Jezus er niet bij te halen, maar dat dit niet goed is dat klopt wel.
Nou moet ik wel zeggen dat die grote games op andere platforms vaak veertig of vijftig euro kosten, en ik voor Rage HD op de iPad slechts € 1,59 heb betaald. Voor iPhone of iPod kost Rage zelfs maar € 0,79. Die lage aanschafprijs plaatst Rage toch in een ander perspectief.
Want nu blijven we dus zitten met de vraag of een half uur repetitief knallen met fraaie graphics opweegt tegen het genot van een fluitje bier? Persoonlijk, maar dat is écht heel persoonlijk, zeg ik nee.

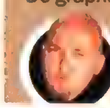
DE ECHTE RAGE MOET NOG KOMEN

Het op deze pagina besproken Rage is een schietspelletje voor de iOS-systemen. Het is dus niet die grote first-person shooter in open apocalyptische werelden van id Software waar je misschien wel eens van gehoord had. Die 'echte' Rage verschijnt 15 september 2011 voor Windows, Mac en de HD-consoles.



CONCLUSIE

Een half uur lang ononderbroken knallen, dat was het wel, wat Rage betreft. De graphics zijn bijzonder fraai.


JURJEN

SCORE 48

Na een half uur ben je klaar, en kun je proberen de moeilijkere standen of hogere scores te halen.

RAGE
IPAD / IPHONE / IPOD TOUCH
ID SOFTWARE / BETHESDA
1 SPELER
OUT NOW

NAIL'D



Nail'd is een off-road racer van de makers van Call of Juarez. Asjemenou? Een first-person shooter ontwikkelaar die een racegame maakt? Jan legt uit waarom dat helemaal niet zo raar is.

Om de vraag uit de intro maar meteen te beantwoorden: Techland heeft al vaker met het racebijltje gehakt. Natuurlijk, het grote publiek kent de studio van haar twee western shooters, maar met XPand Rally (2004) en GTI Racing (2006) liet men al zien ook met het racegenre overweg te kunnen.

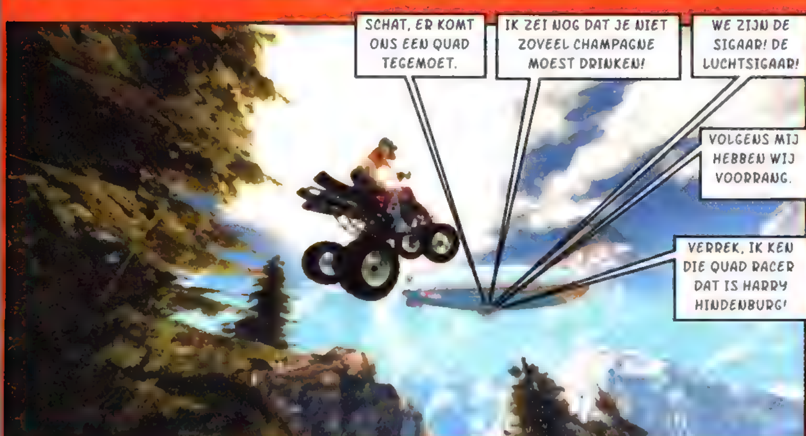
> "GAME OPSTARTEN: GAAN, BOOST SCOREN EN JUMPEN MAAR."

Waren de vorige racetitels een mix van arcade en simulatie, Nail'd is op en top arcade. Dit is loeihard gassen op quad bikes en motoren, springen over gigantische schansen en enorme ravijnen. De makers willen je als speler een achtbaanervaring meegeven en slagen daarin met vlag en wimpel.

IN DE LUCHT

Nail'd is verre van origineel en genrebroeders als MotorStorm en Pure kijken duidelijk om de hoek. Met name Pure lijkt wel bijna als blauwdruk te hebben gediend voor Nail'd, alleen heeft Techland de stunts thuisgelaten.
Nail'd draait dan ook niet om stunten maar om ongekend hard racen en raggen over waanzinnige, groots opgezette tracks. Zijn de tracks in MotorStorm nog enigszins 'realistisch', in Nail'd zijn de jumps zo waanzinnig en de schansen zo schuin en extreem dat je ieder moment door hebt dat je een computerspel aan het spelen bent. Dit heeft niets maar dan ook niets met realisme te maken.
Het levert ook mede daarom heerlijke momenten op en de adrenaline giert door je lijf tijdens het spelen. Het ene moment vlieg je langs gigantische luchtballonnen, het volgende moment probeer je tijdens je jump uit de roterende bladen van een windmolen te blijven. Sterker; je bevindt je bijna een derde van de game in de lucht waarbij je voortdurend bomen, aquaducten, vliegtuigen en andere obstakels moet ontwijken.







Kijk eens naar die kont. Daar zit een 'Sven Kramertje' aan te komen...

HEERLIJK TRUCJE

De game heeft wel iets van een one trick pony maar dat ene trucje wordt wel geweldig uitgevoerd. De soundtrack is inwisselbaar, de physics gaan nergens over, maar als je eenmaal de tracks een beetje leert kennen, wordt het een sport om de juiste route te pakken.
De prettig gestoorde tracks (die meer op achtbanen lijken) zijn behoorlijk gevarieerd en je kunt op allerlei manieren boosts scoren. Activeer je je boost dan word je bijna misselijk zo snel als het allemaal gaat.
Laat je een andere speler crashen, spring je door een oranje ring, maak je een goede landing, land je bovenop een concurrent (grijns), dan verdien je weer een nieuwe boost. Je zit dus nooit lang zonder.

SNOEIHARDE FUN

Nail'd is verre van perfect maar wat het doet, doet het gewoon goed. De soundtracks is tergend (of je moet van boze metal houden) de crashes zijn inconsistent en het respawnen van je buggy of motor is bij vlagen onlogisch (soms lig je opeens eerste).
Maar daar tegenover staat het simpele plezier van snoeihard raggen op waanzinnige tracks. En dat weegt bij Nail'd simpelweg vele malen zwaarder.

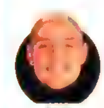


QUAD BIKEN IN HET ECHT!

Onlangs was er een perstripje voor Nail'd waar ik samen met Maarten een kijkje nam. En wat doe je op een event van een quad bike game? Quad biken natuurlijk!
Maar dat is dus nog niet zo simpel als het lijkt. Maarten en ik mochten een dik uur rondraggen op een parcours vol heuvels en dalen, plassen water en verraderlijke bochtjes. Lachen? Absoluut! Maar we waren beiden na afloop helemaal gesloopt. Zware bovenbenen, lamme armen en blaren op de duimen van het sturen.
Natuurlijk heeft een cameraploeg alles vastgelegd en kun je het item checken op PU.tv en wel hier: PU.NL/NAILD.

CONCLUSIE

Nail'd is een laagdrempelige over the top racer waar de fun vanaf spat. Game opstarten: gaan, boost scoren en jumpen maar. Het midprice-kaartje maakt dit een prima tussendoortje.



JAN

SCORE **70**

De main campaign kent een behoorlijke lengte, multiplayer heeft de potentie voor meer uren maar kon op het moment van schrijven niet naar behoren getest worden.

NAIL'D
PS3 / XBOX 360
TECHLAND / DEEP SILVER / KOCH MEDIA
1 - 12 SPELERS
OUT NOW

12

ONLINE WANGEDRAG NEEMT SNEL TOE

WAAR ZIJN JULLIE !

De PU is een blad voor gamers; niet zo gek dus dat we jullie doorgaans sympathieke gasten vinden. Maar er zijn grenzen. Soms zijn jullie namelijk niet cool, helemaal niet zelfs. En het is hoog tijd dat we daar eens wat van zeggen. Voel je aangesproken als we het over jou hebben!

%$@#!

Developers bouwen in spellen steeds meer mogelijkheden om je als gamer te uiten. Je kunt je eigen personage maken, je eigen playercard of gamertag bedenken, je kunt chatten, levels bouwen, in of met de code modden, zelf servers opzetten, etc. Interessante mogelijkheden die in veel gevallen de spelvreugde vergroten, als je tenminste gezegend bent met meer dan zes hersencellen. Want het lijkt er wel op dat hoe meer mogelijkheden developers ter beschikking stellen, des te meer er misbruik van wordt gemaakt.
En als we het over 'misbruik' hebben, bedoelen we niet de simpele (en neem dat woord letterlijk) cheaters of campers. Het is weliswaar uncool als iemand de verbinding verbreekt omdat hij achterstaat of als iemand je steeds vanaf een verborgen plekkie neerknalt, maar jij leidt er als goede gamer nauwelijks schade door. Als iemand afhaakt omdat ie achter staat, heb je immers gewonnen en kan hij de vernedering niet aan (wat extra vernederend is), en met een beetje skills kun je een camper altijd wel vinden en dan knifen, wat zeer pijnlijk voor hem of haar is.
Nee, waar we het hier over hebben zijn de echte uitwassen. Uitwassen die de essentie van gamen en in sommige gevallen ook de sociale omgangsvormen volkomen verneuken.
Als je in het echte leven voor het hacken van het computersysteem van een bank, voor discrimineren of aanzetten tot haat straf krijgt, waarom dan ook niet als iemand dit soort verderfelijk gedrag op gamen toepast? Celstraf is misschien wat overdreven, maar levenslang de game niet meer spelen waarin je je misdraagt, lijkt ons een goede optie.
We hebben de drie zwaarste gevallen van online wangedrag op een rij gezet.

TRASHTALKING

We hebben altijd op school geleerd dat schelden geen pijn doet en dat klopt, maar vervelend is het wel. Bij het online gamen lijkt het alsof de strontkraan de laatste tijd helemaal is opengedraaid. Menig potje wordt ontsierd door trashtalk in de vorm van beledigingen en seksistisch of racistisch geblaat.
Triest is vooral dat je hoort dat het 12-jarige minkukels zijn die zich hier aan schuldig maken, zielenpoten die nog voor hun eigen oma in hun broek schijten. De anonimiteit zorgt er voor dat alle remmen los gaan.

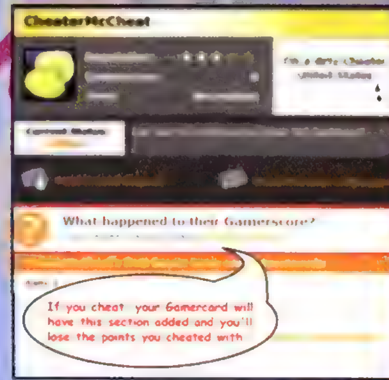
WAT KUN JE ER AAN DOEN?
Alle chatfuncties hebben een mute-knop, dan hoor je niks meer. En messages hoef je niet te openen. Het is wel triest dat jij dan moet stoppen met iets dat je leuk vindt omdat de rest debiel doet. Je kunt verbal abuse ook melden in Xbox Live en PSN. We vragen ons echter sterk af of daar iets mee gedaan wordt.

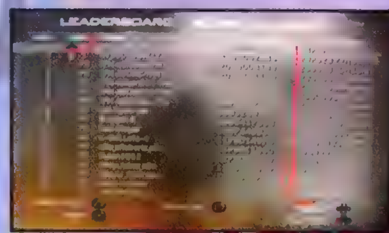


STRUCTUREEL MANIPULEREN VAN GAMES

Dat je campt, daar hebben we geen moeite mee. Met onze skills pakken we je toch wel. Dat je soms gebruik maakt van de bugs in een spel, da's kut, maar meer de fout van de developers. Het is niet onze manier van winnen, maar als je er een harde van krijgt, be our guest.
Maar echt, met voorbedachte rade, stelselmatig zo je wins binnenslepen, dat is echt te nep voor woorden. We weten dat het gebeurt, maar dat er zoveel mogelijkheden zijn (zie kader), is eigenlijk te ziek voor woorden. Misschien moeten jullie de tijd die jullie stoppen in het uitvogelen en produceren van die bots en lagswitches, eens gebruiken om aan je skills te werken...

WAT KUN JE ER AAN DOEN?
Zoek de community-site van het desbestreffende spel op en drop daar je klacht in het forum. Soms kun je ook in het eindmenu na een match al meteen een klacht droppen. Doe het! Over het algemeen nemen communitymanagers hun taak serieus en zal zo'n bug aangepakt worden of een notoire valsspeler gebanned.









CHEATING ALL OVER THE PLACE

Als we echt wat dieper in de materie van het cheaten duiken, blijkt hoe wijdverbreid het fenomeen is en hoeveel manieren van valsspelen je hebt. We hebben de meest gebruikte soorten van cheaten voor je op een rijtje gezet. Veel van dit soort mogelijkheden zijn alleen op de PC toepasbaar omdat je in de code moet kunnen programmeren. Thank God for that, anders zou iedereen het doen.
Kickbots: Zorgen dat jij de server bent. Kun je opponenten kicken als ze te goed zijn.
Aimbots: Zorgen er voor dat de speler automatisch weet waar een vijand zich bevindt, ook al staat ie achter een muur. Dit kan bijvoorbeeld door opnamen te maken van een opponent en zijn looppatronen aan de aimbot mee te geven.
Triggerbots: Zelfde als aimbot, maar dan gericht op het sneller overhalen van de trekker.
Artificial Lag / Latency Hacking: Geeft je tegenstander lag, ook wel bekend als 'tapping'.
Disconnecting: De verbinding er uit janken als je voor of achter staat.
ESP: Extrasensory perception (ESP), een programmaatje dat een speler alle info over een opponent geeft (health, uitrusting, positie op map).
Wallhacking: Zorgen dat muren en objecten voor jou doorzichtig worden.
Skin Cheats: Zorgen dat jouw skin (uiterlijk) op illegale wijze vrijwel identiek wordt aan de omgeving.
Farming and Stat-padding: Wedstrijdjes onderling afspreken zodat je gratis de overwinning krijgt en dus snel punten pakt voor de ranking.

^%$@#! MEE BEZIG?

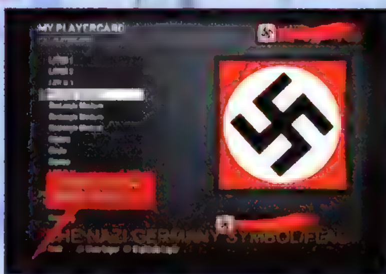
BEKENDE CHEATS

Eén tweet met daarin de vraag of jullie ook bekende cheats kenden, en de sluizen gingen open. Een kleine bloemlezing.

- De [illegible] Call of Duty lagswitch! Een simpel [illegible] en je kan de game platleggen.
- De "floating glitch" in MAG liet je in de lucht vliegen waardoor je [illegible].
- Online mapglitches in World at War en MW2.
- Halo matches werden gehackt in een groot [illegible]. [illegible] Dat was voorpagina nieuws.
- Cheaten is op de PC niet zo speciaal, met dank aan de vele tutorials op YouTube. Zoek voor de grap eens maar op Halo 2 Butterfly glitch.
- Wallhack in Team Fortress 2.
- Nieuwe vorm van cheaten, maar op je Android: http://www.youtube.com/watch?v=oyl[illegible]

RACISME

Ineens waren ze er, op de playercards van Black Ops: de nazi-emblemen. Het leek wel een plaag. Geeft Treyarch je de mogelijkheid om iets cools met je playercard te doen, krijg je dit.



Dankzij complete tutorials op YouTube kan iedereen de shit namaken, en dan nog slaagt een deel van die nono's erin het hakenkruis verkeerd om te maken. Sukkels.
Racisme is natuurlijk van alle tijden, maar de mogelijkheid om zelf gamercontent te maken, zorgt er voor dat het uiten van dit soort dom gedrag steeds meer zichtbaar wordt. Zie het negerpoppetje in gevangenisbroek en met kettingen in ModNation Racers.
Het lijkt erop dat developers een monster hebben gecreëerd dat ze zwaar zullen moeten monitoren, want openlijk racisme is in veel landen strafbaar en je weet maar nooit of je in zo'n proces als developer of publisher meegezogen wordt.

WAT KUN JE ER AAN DOEN?
Mocht je in Black Ops een racistisch embleem zien, dan kun je dat aangeven na afloop van het potje onder de knop report player, en dan offensive emblem.
Doe dat ook want Treyarch heeft beloofd die gasten meteen te kicken. ✪

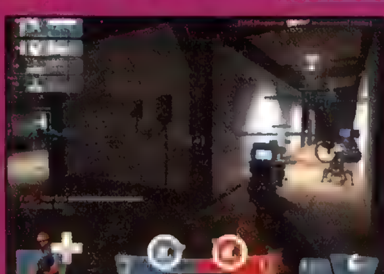




WILLEN PUBLISHERS DE PROBLEMEN WEL OPLOSSEN?

Inmiddels [illegible] lijkt wel iets meer [illegible] tegen racisme in games en [illegible] cheaters. Een Engelse jongen werd onlangs [illegible] wegens het gebruik van een bot in Black Ops. Ligt de enige echte oplossing bij de publishers. Zij zouden iedereen die iets dergelijks doet, meteen voor life moeten bannen. Of Microsoft en Sony vragen hun IP-nummer voor altijd te kicken.
De vraag is echter of zij dat wel willen. Want er wordt veel geld verdiend aan [illegible] online, en als je die gasten allemaal [illegible], aan wie moet je je games dan verkopen? Dit dilemma zorgt ervoor dat [illegible] en n00bs nog altijd hun gang kunnen gaan.

Character Sharing: Samen één karakter gebruiken zodat je meer en langer online kunt zijn en dus sneller 'groeit'. Vooral populair in MMORPG's.
Twinking: Gear die eigenlijk alleen door hogere levels bemachtigd kan worden aan lagere levels geven.
Fly Hack: Zorgen dat de collision detection niet meer klopt waardoor je extreem hoog, ver of zelfs door muren en objecten kunt springen.


Team Fortress 2 triggerbot in actie.

Removal of Game Elements: Zorgt er voor dat de effecten van zaken als gun recoil, flashbang effecten en de breedte van een kogelregen drastisch verminderd worden.
Ghosting: Geeft opponenten een camera mee zodat je kunt zien wat je doet terwijl je speelt, of geeft je een oneerlijk overzicht over de map. Via private chat of private message kunnen teamleden op die manier informatie krijgen over de tegenstanders.
Secret Alliances: In een MMORPG een geheime samenwerking aangaan.
Team Stacking & Equipment Stacking: Zonder dit aan te geven een team samenstellen van topspelers in een teambased game.
Scripting: Een script in een match invoeren waardoor jouw karakter automatisch, en dus foutloos, allerlei handelingen uitvoert.
Game Code Modification: In de code van de game gaan rommelen om cheats en/of eerdergenoemde bots in een game te implementeren.
Packet Interception, Tampering & Manipulation: Tijdens het online spelen schieten er pakketjes tussen jou, opponenten en server heen en weer. Sommige mensen kunnen daar tussenkomen en dus met die pakketjes kloten.


CHECK DIT EN WORD LID!
12 NUMMERS VOOR SLECHTS €29,50
SLA NÚ JE SLAG!
EN PAK HEEL SNEL DIE
SUPERVETTE KORTING!
33% KORTING!
MET INGANG VAN 2011 KOMT DE VIG KAART HELAAS TE VERVALLEN.
PU LEZERS BLIJVEN ECHTER WEL VERY IMPORTANT GAMERS EN WE ZIJN DAN OOK NAARSTIG OP ZOEK NAAR ALTERNATIEVEN.
POWER UNLIMITED
★ MELD JE AAN VIA WWW.PU.NL/ABONNEREN ★

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Rome, een stad gesticht in de 6 eeuwen voor Christus. Ooit geregeerd door het o zo machtige en grote Romeinse rijk. Voor eeuwen lang stond deze stad in het middelpunt van Europa, van de wereld zelfs! Nu ook nog, maar dan in Assassin's Creed: Brotherhood. Deze meer dan tweeduizend jaar oude stad heeft veel pieken gekend, helaas ook dalen.

PASPOORT ★★★★★★★★★★★★



NAAM: Pim van den Boogaard

LEEFTIJD: 15 jaar

SCHOOL: 4 VWO

FAVO PLATFORM: PlayStation 3

FAVO GAME: LittleBigPlanet

AC:B speelt zich af in het begin van de 16e eeuw. Precies waar het vorige deel stopte. Daarom speel je nu ook verder met dezelfde hoofdpersoon; Ezio Auditore. Ezio had bij zijn laatste missie van AC:2 de paus in leven gelaten. De gevolgen daarvan blijven niet onopgemerkt. In de eerste missie word de Villa van je oom helemaal aan flarden geschoten door kanonnen. Dit is natuurlijk het werk van paus Borgia en zijn machtige leger van Rome. Ezio volgt ze naar Rome om ze daar te stoppen, en deze keer is hij wél van plan de paus te doden.

BORGIA'S

De familie Borgia heeft de macht over Rome. Het gaat niet goed met de stad, er heerst veel armoede en onvrede. Gebouwen zijn verwoest en alle winkels zijn gesloten wegens faillisiment. Dit alles door de verschikkelijke familie Borgia. Om te zorgen dat het volk niet in opstand komt, zijn er in Rome genoeg soldaten te vinden. Dit is voor Ezio ook de reden om een machtig leger van assassin's te maken. Met de hulp van meerdere kan hij de familie Borgia verslaan. Ooit zal Rome geregeerd worden door de assassin's.

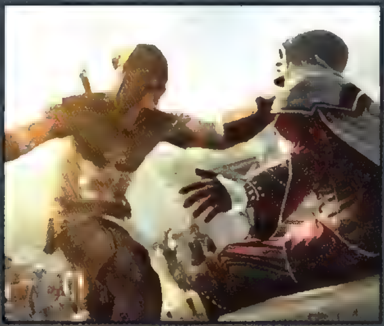
BROTHERS

Er is iets nieuws toegevoegd aan AC, de Brotherhood. Ezio kan nu mensen rekruteren om voor je te vechten en andere opdrachten uitvoeren. Je kan natuurlijk niet een oneindig groot leger sluipmoordenaars rekruteren. In Rome staan verschillende torens verdeel over districten. Verbrand zo'n toren en je kan weer een nieuwe assasin bij je groep halen. Om je assassin's beter te maken stuur je ze Europa in om opdrachten voor je uit te voeren. Dit kunnen makkelijke opdrachten zijn (Koerier, veroorzaak een opstand etc.) of moeilijkere voor de wat betere assassin's (vermoord een priester, overval een handelaar etc.). Als je dan eenmaal een legertje hebt, kan je met één druk op de knop een paar guards uit de weg ruimen, om zelf je weg te vervolgen.



EUROPA

"Rome is de grootste stad ooit gemaakt in een AC game", aldus de ontwikkelaar. En niets is minder waar. De stad is ongeloofelijk groot en kent veel kleine details. Om van de ene kant naar de andere kant van de stad te komen, zijn er verschillende dingen in het spel geplaatst. Je kan nu via ondergrondse tunnels snel van een plek naar de andere plek. Ook hebben ze er nu voor gezorgd dat je met paard door de straatjes kan lopen. Buiten Rome kom je op nog meer plekken terecht. Ezio komt in Rome, Napels en een plaatsje in Spanje. Zijn Brothers daarintegen, reizen vele steden af voor hun contracten. Ze komen in Istanbul, Keulen, Moskou, Constantinopel en veel meer.



ASSASSIN'S GOLD

AC:B is een zeer geslaagd spel en persoonlijk vind ik dit echt de beste die er is. De steden zijn super mooi en je raakt verdwaald in de grootte en details, een genot voor het oog. De missies steken goed in elkaar en het verhaal is duidelijk aanwezig. De brotherhood voegt ontzettend veel toe en zorgt ervoor dat deze AC anders is dan de andere. Ook de nieuwe vechttechnieken zijn zeker de moeite waard om eens te proberen. Kortom, deze game is zonder twijfel voor mij de topper van dit najaar. ✪

CONCLUSIE

- 9
- 10
- 9

SCORE

TOTAAL: 9,3



Laten we positief beginnen. Je maakt goed duidelijk wat de game doet, je vertelt waarin het anders is dan zijn voorganger(s), en waarom jij het tof vindt. Toch is dit geen tekst die zo in de PU zou kunnen. Afgezien van de (spel)fouten ("niets is minder waar", terwijl je het tegenoverstelde bedoelt) vind ik het stilistisch niet fraai. Dat heeft onder andere te maken met de lengte van de zinnen die je maakt; die zijn bijna allemaal ongeveer even lang (kort) waardoor je het idee hebt dat je een telegram aan het lezen bent (als iemand nog weet wat dat is...).
Verder vind ik de intro niet spannend of nieuwsgierig makend, en zou het wel eens aardig zijn als er weer eens een review werd geschreven met wat humor er in. Het mag best wat lolliger wat mij betreft. Gamen is fun, man!

OPROEP

Niet geschrokken van het harde oordeel van The Judge? Denk jij dat je een 'PU-waardige' review kunt schrijven? Ben jij Level 17 op PU.nl? Trek dan de stoute schoenen aan en schrijf een review over een recente game. Judge Ed ziet jullie schrijfsels graag op zijn bureau belanden om er zijn harde maar eerlijke mening over te geven.

DOWNLOADABLE GAMES

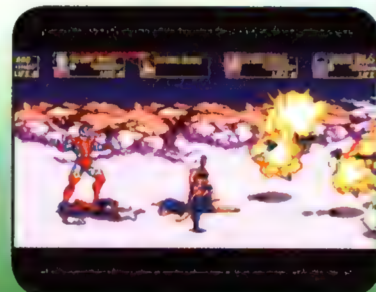
Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

X-MEN ARCADE

PSN / XBOX LIVE

X-Men Arcade is een side scrolling beat'em up die een kleine twintig jaar geleden fantastisch speelde.
Dat fantastische zit 'm nu echter vooral in de nostalgische gevoelens die het spel teweegbrengt bij gamers van het eerste uur. Helaas heeft men niet de moeite genomen ook maar iets substantieels toe te voegen aan het geheel waardoor wij sterke de indruk kregen dat we te maken hadden met een regelrechte remake van de oude arcade klassieker.
Dit neemt niet weg dat de game nog steeds heerlijk speelt en wanneer je met zes man los gaat, is en blijft dat een heerlijk gekkenhuis!
Bedenk echter wel dat het voor de 'moderne' gamer stevig wennen zal zijn, aangezien de gameplay zo oldskool is dat velen dit als achterhaald zullen ervaren. Voer voor de old boys dus...



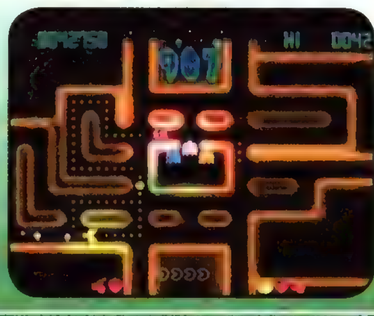


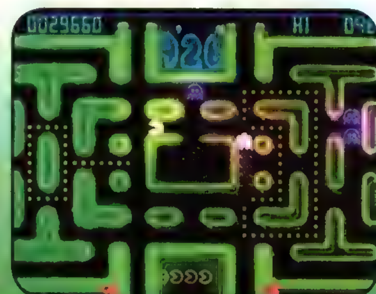
€ 9,99 800 [illegible] **SPELERS** 1 - 6 **SCORE** ★★★☆☆

PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION

PSP

Hadden we met X-Men Arcade al een klassieker te pakken, Pac-Man is misschien wel de moeder aller klassiekers.
In Pac-Man Championship heeft onze oude vertrouwde gele happert een complete make-over gekregen en ziet ie er hipper uit dan ooit.
Gelukkig hebben de makers ook nog enige moeite gedaan om iets aan de tijdloze Pac-Man gameplay toe te voegen om het aankoopbedrag enigszins te kunnen verantwoorden.
Zo heb je niet alleen de standaard mode maar ook de championship mode waarbij steeds kleine gedeelten van het speelveld worden bedolven onder de eetbare stipjes. Iedere keer wanneer je met Pac-Man een stukje fruit verorbert, zal er een nieuw gedeelte van het veld worden bevolkt met eetbare stipjes. Erg leuk, en tof voor de afwisseling.





€ 3,99 **SPELERS** 1 **SCORE** ★★★★☆

SWARM

PSN / XBOX LIVE

Iedereen kan zich de Lemmings nog wel voor de geest halen, toch? Van die gekke "mannetjes" die alleen maar rechtdoor liepen, terwijl jij als speler ervoor moest zorgen dat ze de uitgang levend bereikten. Je liet er één een brug bouwen en een ander liet je een tunnel graven en zo bereikte je met wat mazzel en inzicht de uitgang.
Swarm lijkt hier heel veel op, alleen bestuur je de olijke buitenaardse wezentjes nu zelf in de hoop allerlei vallen te omzeilen. Je controleert een hele groep tegelijk, je laat ze springen over afgronden en probeert vallen uit te schakelen door er bommen tegenaan te gooien.
Maar anders dan in Lemmings maakt het niet zo heel veel uit wanneer er een wezentje sterft; je krijgt namelijk gewoon steeds weer nieuwe. Wel is het belangrijk dat je zoveel mogelijk wezentjes naar het einde van een level brengt.



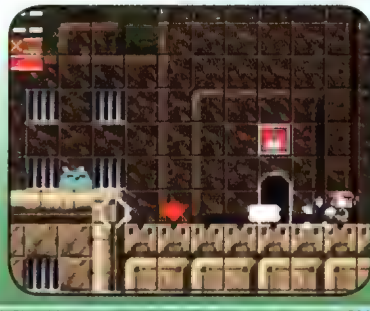


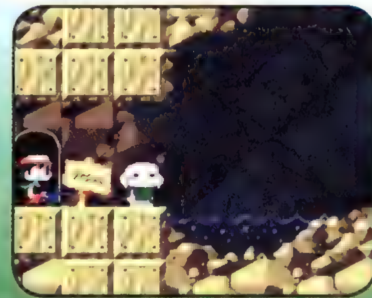
€ NNB **SPELERS** 1 - 2 **SCORE** ★★★☆☆

CAVE STORY

WiiWARE

Cave Story oogt pixelig als een NES spel, klinkt blieperig als een NES spel en doet qua opzet en inhoud denken aan NES spellen als Metroid en Mega Man. Toch is het geen NES spel, maar een PC spel uit 2004 dat iemand genaamd Pixel in zijn vrije tijd maakte.
Wat Cave Story hoogst interessant maakt, is dat de game niet onderdoet voor genoemde voorbeelden op de NES, en zelfs op veel punten beter werkt en toffer is.
Inderdaad, die Pixel is een genie. Een genie dat nu een verbeterde en uitgebreide versie van Cave Story heeft uitgebracht als WiiWare-titel. Voor een tientje, en de game is dat absoluut waard.
Bovendien blijkt de besturing met horizontale Wii-afstandsbediening ideaal voor dit 'NES-spel'. Zo komt dit meesterwerk nog beter tot zijn recht.



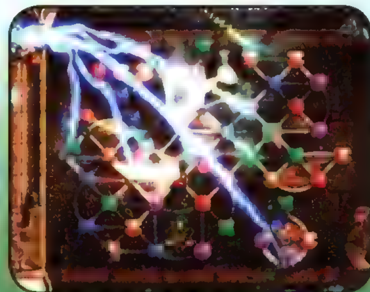


1000 NINTENDO POINTS — SPELERS 1 — SCORE ★★★★★

SAQQARAH HD

iPHONE / iPAD / iPOD TOUCH

Velen zijn er verslaafd aan geweest, aan van die spellen waarin je drie of meer gelijk gekleurde juwelen op een rij moest zien te krijgen. Bejeweled is de bekendste, Tetris Attack is en blijft de beste.
Dus wat doet Saqqarah hier in jouw PU? Saqqarah doet inderdaad niet zoveel anders dan Bejeweled. Het verschilt wel hierin: de lijnen waarlangs je juwelen verwijdert, gaan gloeien. En je moet met gloeiende lijnen vakjes omringen om deze rood te maken. Door op die manier levels compleet te vullen, komen in totaal zeven spelvarianten beschikbaar.
Alles wordt chique gepresenteerd in oud-Egyptische stijl, met stimulerend beeld en geluid. Het werkt allemaal goed, op zowel iPhone als iPad. Goed genoeg om zwakke geesten als wijzelf weer een tijdje verslaafd te maken, in elk geval.





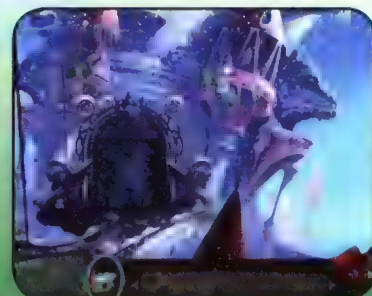
€ 1,59 — SPELERS 1 — SCORE ★★★☆☆

DRAWN: THE PAINTED TOWER

iPAD

Drawn: The Painted Tower onderstreept nog eens dat de iPad prima geschikt is voor traditionele wijs-en-klik-avonturen (die op de iPad dus eigenlijk tikavonturen moeten heten).
Het spel gaat als volgt: een meisje met magische tekenkrachten zit opgesloten in de top van een toren en jij moet haar zien te bereiken. Daarvoor moet je door die toren navigeren, voorwerpen oppakken, voorwerpen combineren, puzzeltjes voltooien en de problemen in fraaie, bewegende schilderijen oplossen.
Door invloeden uit hidden-object puzzels en een te toeschietelijk hint-systeem neigt het spel te veel naar het casual publiek, maar de sprookjesachtige sfeer maakt veel goed, en sommige puzzels zijn echt goed bedacht en vernuftig geïntegreerd.





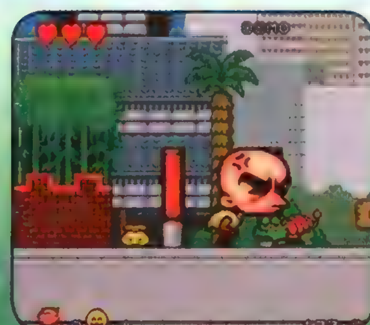
€ 5,49 — SPELERS 1 — SCORE ★★★☆☆

SUPER BONK

Wii / VIRTUAL CONSOLE

Bonk was begin jaren negentig dé grote platformheld op de TurboGrafx-16. In 1995 waagde hij zich ook op de SNES, het terrein waar Super Mario natuurlijk heerste.
Misschien was het wel met die concurrent voor ogen dat Bonk's avontuur wat gevarieerder werd gemaakt. Dat pakte goed uit. Maar van ons hadden ze die kenmerkende, erg losse besturing van Bonk ook wel even onder handen mogen nemen. Het is echt vloekuitlokkend frustrerend om steeds weer tegen vijanden te klappen omdat dat poppetje zo raar door het beeld dwarrelt.
Beeld en geluid voldoen, maar zijn ook niet echt van Mario-kaliber. Eigenlijk is niets van Mario-kaliber in het spel Super Bonk. Hij mag dan ooit de grote held van de TurboGrafx-16 zijn geweest, op een console waarop je ook Super Mario kunt spelen (zoals de Wii) mag Bonk niet Super heten.





900 NINTENDO POINTS — SPELERS 1 — SCORE ★★☆☆☆

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

UITGEVER Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2Industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Miranda Mettes
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar, inclusief 1 extra special. Een jaarabonnement kost € 46,00. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt. Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via www.hubstore.nl. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service), schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3390, 2001 DJ Haarlem, of mailen naar abonnementen@hub.nl. Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel.nr 023 - 5364401.



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Twee reviews van een Mario-game met een flutcijfer. Of Jurjen had verkeerde oliebollen gegeten of we hebben hier te maken met een unicum. En dat in het jaar dat Mario 25 jaar bestond...
★ Je kunt zeggen wat je wilt van de Kinect, maar je kunt nu eindelijk wel ongestoord je handen er af knallen tijdens Oud en Nieuw en toch nog gamen. Kinect herkent je stompjes namelijk prima.
★ Wat een fenomenaal spel is Infinity Blade op de iPad! En wat hebben we gelachen om de mensen die met open mond naar ons zaten te kijken als we als een imbeciel op onze iPad liepen te scratchen om die monsters neer te halen.
★ Sony heeft de internationale media laten weten dat het honderd procent zeker wist dat Gran Turismo 5 in 2010 zou uitkomen. Ja, en wij wisten vooraf honderd procent zeker dat Oranje de finale zou halen op het WK. Dit is 'ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN' met hoofdletters. Dikgedrukt welteverstaan.
★ Oké, inmiddels hebben we ook de rapliedjes gehad na al die karaoke-games als SingStar en XFactor shit. Kunnen we nu dan stoppen met die meeblèr games? Dit verzoek doen we mede namens onze huisgenoten.
★ Slaat de titel 'Rage' op het gevoel dat reviewers krijgen als ze het spel spelen? Dan heeft die developer een vooruitziende blik gehad. Hij had natuurlijk ook gewoon een goed spel kunnen maken.
★ Rabbids Travel in Time. Prima, laat ze dan lekker naar het jaar 2118 reizen, en vooral niet meer terugkomen.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

8% Beseffen dat koude handen en gamen niet samengaan, en gamen en wanten ook niet.

13% Lachen om iedereen die nog geen iPad heeft en dus geen Infinity Blade kon spelen.

7% 'Oooh' en 'Goehoed hoor' roepen toen Maarten en Steven ons hun level 85 Cataclysm-karakter lieten zien... drie dagen na de launch...

11% Nachtlampje kopen voor Wouter nu hij de nieuwe Silent Hill heeft gespeeld.

14% Tergend jaloers zijn op Steven Saunders omdat hij als enige The Elder Scroll V heeft gespeeld. Daarom pestten we 'm afgelopen maand extra met Ben Saunders.

9% Nog misselijker worden van Keith Bakker dan voorheen.

10% Lachen om JJ's tikfouten bij het ondertekenen van zijn mails met Jan-Johan Beldeork.

7% Gedanst in vrouwenkleding in een racegame dankzij Test Drive Unlimited 2. Ja, we hebben alles voor jullie over...

15% De hele oudejaarsnacht onze vingers natellen. Maar we telden er steeds veel méér dan tien...

GAMEND FRUIT VOOR DE PU-TV STUDIO?

Tussen al die baklappen van de redactie zitten stiekem best nog wat creatievelingen. Jan schrijft graag (Sinterklaas) gedichten, Steven knutselt met PC's, Jurjen maakt mooie foto's en Wouter bakt vrolijk gekleurde cupcakes met z'n vriendin. Maar een kleurplaat maken zoals de wandtekening op deze foto hieronder, dat is net iets te veel gevraagd voor de heren van de PU. Daarvoor hebben we Thijmen ingeschakeld. Hoewel het nog 'work in progress' is, kun je zien dat de man iets moois aan het maken is voor het decor van onze nieuwe PU-TV studio. Een dikke stijl hoor, maar what up met dat gamende fruit? Jullie krijgen binnenkort meer te zien!



MASS EFFECT 2 OP PS3

Xbox 360 en PC gamers hebben 'm al bijna een jaar geleden kunnen spelen maar nu ligt dan eindelijk ook de PS3 versie van Mass Effect 2 in de winkels. De game is inhoudelijk identiek maar heeft een grafische boost gekregen en een ingame extraatje dat de gebeurtenissen van deel 1 nog eens op een rijtje zet. Reviewen zou een beetje dubbelop zijn, maar dit fantastische RPG/Sci-Fi avontuur compleet negeren, kan natuurlijk ook niet.



TO DO LIST

» BLIJ ZIJN DAT DE STILTE AAN HET GAME-FRONT BIJNA VOORBIJ IS. NU MOESTEN WE TIJDENS DE FEESTDAGEN ALS HARDCORE GAMERS AAN DE SLAG MET ONLINE 'VRIENDEN' ALS XMYSTICDEVBILI IX, DE UNSTOPPABLE REAPER EN JOHNNIEX12.

» ONS KLAARMAKEN VOOR KILLZONE 3 NU WE DE MAPS VAN CALL OF DUTY: BLACK OPS BETER KENNEN DAN DE WEG NAAR DE REDACTIE.

» IN DE RELEASELIJSTEN STAAT DAT BINNENKORT DE GAME 'RIPPER' VAN EA UIT MOET KOMEN. DAT GAAT NATUURLIJK OM JACK DE RIPPER, MAAR DE HELFT VAN DE REDACTIE DACHT DAT HET NIEUWE TORRENT SOFTWARE WAS WAARMEE JE NOG SNELLER GAMES & DVD'S ONLINE KON ZETTEN. NIET DUS. WE WETEN DAT EA VAN CENTEN VERDIENEN HOUDT, MAAR ZO VER GAAN ZE DUS OOK WEER NIET.

» ALVAST VOORZICHTIGJES GAAN BOEKEN VOOR DE AANKOMENDE E3. DE AANKONDIGINGEN VAN DE PSP2 DE Wii HD EN DE XBOX 720 WILLEN WE NATUURLIJK NIET MISSEN. EN WIE WEET HEBBEN WE DIT KEER DAN EENS EEN TICKET DAT MINDER DAN 1000 EURO DE MAN KOST...

» DE AFGELOPEN TWEE MAANDEN HEBBEN WE DEAD NATION, DEAD TO SPIES 3, DLC VOOR DEAD RISING 2 EN RED DEAD REDEMPTION, THE LIGHT OF THE DARKNESS EN THE SKULLS OF THE SHOGUN VOOR ONZE KIEZEN GEHAD EN NU KOMEN LOST IN SHADOW, KILLZONE 3, DEAD SPACE 2 EN PRINNY 2: DAWN OF OPERATION PANTIES, DOOD! ER AAN. YO! DEVELOPERS, WILLEN JULLIE ONS AAN DE PROZAC HEBBEN OF ZO?

» WE ZIJN BENIEUWD HOE SNEL EA EN/OF KONAMI AFELLAY BIJ BARCELONA ER IN PATCHEN ZODAT WE HEM OP DE POSITIE VAN INIESTA KUNNEN NEERZETTEN. VAN DIE KALE BLEEKNEUS HEBBEN WE NOG STEEDS EEN TRAUMA.

» TWINTIG KEER PER DAG NINTENDO BELLEN OF ZE AL EEN 3DS VOOR ONS OP DE REDACTIE HEBBEN.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- VIVA HOLLANDIA! KILLZONE 3 IS BINNEN! EN WE GAAN ER EENS GOED VOOR ZITTEN.
- EEN BOLLETJE WOL? JURJEN, JE KUNT LOS MET KIRBY, HOOR. KAN ED WEER WAT LEUKE BIJSCHRIFTEN BREIEN.
- JJ, JE BEGINT HET NIEUWE JAAR GOED: TICKETS VOOR IBIZA EN EEN ENVELOPPE MET EEN AUTOSLEUTEL...
- WIE HEEFT ER ZIN IN EEN HANDZAAM AVONTUUR? ER IS WEER EEN DRAGON QUEST GAME VOOR DE DS GEARRIVEERD.
- STEVEN, HAAL JE ZELFGEMAAKTE ARCADESTICKS MAAR WEER UIT DE KAST VOOR MARVEL VS CAPCOM 3.
- JONGENS, HET STORMT HIER EEN PARTIJ BULLETS, NIET NORMAAL MEER!
- JURJEN, JIJ HOUDT TOCH ZO VAN SCHILDERACHTIGE GAMES? WAT DACHT JE VAN EEN BAAN ALS STADSSCHILDER IN DE BLOB 2?
- WIE O WIE HEEFT ER ZIN OM ZIJN PSP WEER EENS AAN TE SLINGEREN? WE HEBBEN TACTICS OGRE BINNEN.
- JEROEN, HEB JE NU EINDELIJK LANG GENOEG DE SUPERHELD UITGEHANGEN OM DC UNIVERSE ONLINE EEN CIJFER TE GEVEN?
- JAN, WE HEBBEN HIER EEN SCHIJFJE MET DE TEKST TRON. DIE MOET JE NOG KENNEN UIT EEN GRIJS VERLEDEN.

- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 207 LIGT 18 FEBRUARI IN DE WINKELS

PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/Power_Unlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360. Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!

TomWijenbergh Battlefield Bad Company 2: matige singleplayer, maar de multiplayer is onovertroffen goed! :) #PUtwit
7 minutes ago via web

daanblom LA noire waarschijnlijk wel en goed spel met als nadeel dat je niet kunt free-roamen #putwit
10 minutes ago via TweetDeck

ihatejaezy Black Ops ruim hetzelfde als MW2, wat een bullshit. Battlefield, here i come #PUtwit
12 minutes ago via web

VorteXLP Mass Effect 2: echt het beste spel van 2010! #PUtwit
about 1 hour ago via Tweetie for Mac

CHICK VAN DE MAAND

WE DACHTEN EIGENLIJK DAT DE CHICK VAN DE MAAND 'EVE' ZOU WORDEN UIT EVE ONLINE, MAAR DAT HADDEN WE DUS HELEMAAL VERKEERD BEGREPEN. TOT ONZE VERRASSING KWAMEN WE ECHTER EEN 'TOPPERTJE' TEGEN IN... KILLZONE 3. HOE DEZE DIGITALE VERSIE VAN ANNA DRIJVER HEET WETEN WE NIET, MAAR DAT HOREN WE WEL ALS WE EEN BESCHUITJE MET HAAR ETEN...

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT



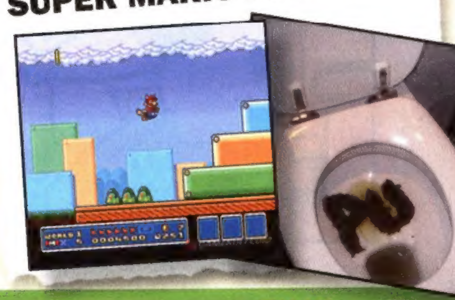
MARIO SPORTS MIX

Ik sprak deze winter een begrafenisondernemer en die zei: "ik hou absoluut niet van sneeuw en ijs, geef mij maar dooien..."

DROL VAN DE MAAND

Meer dan dertig euro betalen voor dezelfde bundeling die je twintig jaar geleden ook al kon kopen... volgens Jurjen moet je alleen al uit principe niet meedoen aan deze schaamteloze geldklopperij.

SUPER MARIO ALLSTARS




VROEP VROARP
!
KLIKKIE
GOH, ZIT WOUTER DAAR NOU EEN LEKKER PARTIJTJE TE RACEN?
HEEFT DIE GAST DAN EINDELIJK HET LICHT GEZIEN?
TEST
VROOOMM
VRROT
BROEP BROEM
JAJA, DAT IS ZONDER TWIJFEL DE BUGATTI VEYRON 16.4 SUPER SPORT, UIT TEST DRIVE UNLIMITED 2!
BRWÔÔÔP
VROT VROT VROT
HMM, DAT KLINKT AL WAT ZWAARDER... IS HET DAN MISSCHIEN DE HUMMER H3?
HOE DAN OOK, IK KAR WEL EFFE EEN RONDJE MEE MET DIE KNUL.
ZOIETS MOET JE AANMOEDIGEN.
YO WOUTER, ZIN IN EEN POTJE?!
IK KAN ONDERHAND WEL EEN POTJE GEBRUIKEN JA!
BRUINE BONEN IN HET KERSTPAKKET VAN 2010... WAANZIN!
SIMS
SCHEUR


THE NEW
MUSIC
STATION
ALKMAAR 99.6 * AMSTELVEEN 91.1 * AMSTERDAM 91.1
BREDA 99.4 * DEN HAAG 88.6 * EINDHOVEN 99.4 * ENSCHEDE 93.7
GRONINGEN 93.7 * HILVERSUM 91.1 * LEEUWARDEN 91.0 * LEIDEN 95.2
LELYSTAD 91.1 * ROTTERDAM 88.4 * TILBURG 99.4 * ZWOLLE 93.6
CHECK DE OVERIGE FREQUENTIES OP WWW.SLAMFM.NL
SLAM!FM


MARIO VS. DONKEY KONG™
MINI-LAND MAYHEM!
VANAF 4 FEBRUARI!
3
www.pegi.info
ALS JE EENMAAL AAN EEN MINI-MARIO'S PUZZEL BEGINT IS ER GEEN WEG TERUG!
nintendo Wi-Fi connection
Nintendo
NINTENDO DS
http://mariovsdk.nl
©2010 Nintendo. TM, ® and the Nintendo DS logo are trademarks of Nintendo. ©2010 Nintendo.